TIPSY - SOLUCJE - TIPSY - SOLUCJE - TIPSY - SOLUCJE - TIPSY - SOLUCJE

CD-ACTION

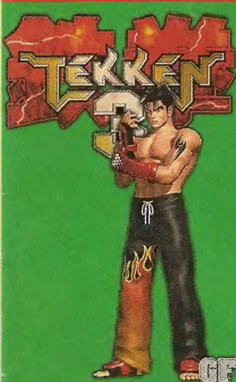
Action PLUS

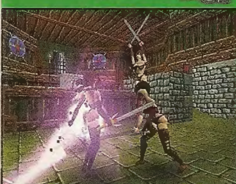
PC PSX SATURN NINTENDO 64

Nr 8/98 (8)
Wrzesień
1998

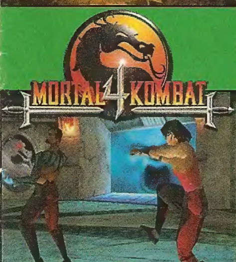
ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

Cena: 2.50













Wacki

Black Dahlia
Deathtrap Dungeon
Mortal Kombat 4
Sanitarium
Starcraft
Tekken 3
i mnóstwo tipsów



Action PLUS

Numer 8
Wrzesień '98

REDAKCJA

Jerzy Kucharz
redaktor naczelny

Aleksander Olszewski
z-ca redaktora naczelnego

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Andrzej Sawicki,
Patryk Sawicki,
Agnieszka Siejka,
Andrzej Sitek,
Jacek Smoliński,
Mariusz Turowski

REDAKTOR TECHNICZNY

Jacek Sawicki

**PROJEKT GRAFICZNY
SKŁAD KOMPUTEROWY**

Jacek Sawicki
Sebastian Dragun

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.

53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: plus@frodosilvershark.com.pl

Zbigniew Bański
Dyrektor Wydawnictwa

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083

Krzysztof Herla
Kierownik Biura

Daniel Śniegoń
Prenumerata

REKLAMA

Jacek Bzdun
tel. 0602 675019
Tadeusz Gramiak
tel. 0601 783963

SPIS TREŚCI

Zatwierdził
Redaktor Naczelny

Wacki





PC **Seven Stars Multimedia**

Jak ukończyć grę,
co by wielkiego zmęczenia nie doznać,
a pokrzepienia zaznać,
historyja krótka.

spisane roku pańskiego 98 przez Hieronimusa Anonimusa Radziolem zwanego

Na początku swej epopei bohaterowie nasi udali się w pierwszy etap swej wielkiej wędrówki, swoyski najbardziey, którym to była nasza ukochana Rzeczpospolita Polska.

MALUCH
- EB idzie po rurkę do bloku (1)
- FJ zrywa kwiatek z balkonu (2)

KIOSK
- EB daje kwiat kioskarce (3)
- w tym czasie FJ zabiera lalkę (4)
- EB zjada banana i wyrzuca skórkę (5)
- FJ zabiera skórkę od banana (6)
- FJ zabiera trzy kufle przelewając ich zawartość z jednego do drugiego (7, 8, 9)
- FJ daje pełny kufel pijakowi (10)
- EB zabiera śpiącemu pijakowi agrafkę (11) i sznurek (12)



- sznurek + agrafka = agrafka na sznurku (13)
- FJ wtyka rurkę pijakowi (14)

PLAC ZABAW
- FJ wyciąga drut z ziemi (15)
- EB zrywa krzak (16)
- FJ zabawia dziewczynkę (17)
- w tym czasie EB przy pomocy agrafki na sznurku zabiera obudowę ACME (18)
- FJ daje lalkę małej (19)

KLATKA
- FJ rzuca skórkę od banana pod deskorolkę (20)
- FJ zabiera cukierka (21)

MALUCH
- EB daje krzak baranowi (22)
- baran przeżuwa - w tym czasie FJ zwija kłębek (23)

KLATKA
- FJ rzuca kłębek na deskorolkę (24)
- EB skacze na deskorolkę (25)
- FJ wspina się po skarpecie (26) - zabiera dętkę i klamerkę

KIOSK
- FJ zakłada klamrę na nos pijaka (27)
- FJ zakłada dętkę na koniec rurki (28)
- FJ zabiera napełnioną dętkę (29)

PLAC
- FJ rzuca cukierek do dzieciaka na huśtawce (30)
- FJ odcina oponę (31)
- opona + napełniona dętka = koło (32)



MALUCH
- EB montuje koło (33)
- FJ przywiązuje drut do słupa (34)
- EB wsiada do samochodu (35)
- FJ podłącza drut do akumulatora (36)

I oto szczęśliwy koniec części pierwszej epopei naszych zbawców, a poniżej:

Etap drugi, czyli zamorska epoeya w kraju wszelakiej szczęśliwości - Amerika.

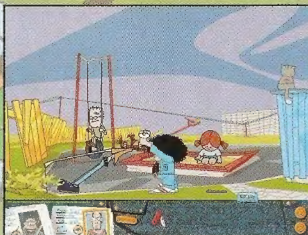
FOTO
- EB zabiera z kosza papierek od gumy (1) i zapalniczkę (2)
- FJ odkleja zużytą gumę od ławki (3)
- zużyta guma + papierek od gumy = guma do żucia (4)

WARTOWNIK
- FJ daje gumę strażnikowi i dostaje gumę (5)
- FJ wyciąga korbę z płotu (6)

FOTO
- FJ wkłada guzik w slot i machina robi im dwa zdjęcia (7)

PLAC
- FJ zabiera wiadro (8)
- EB scyzorykiem wydłubuje kamień ze schodów (9)

ZAPLECZE
- EB rzuca kamieniem i zrzuca lejek (10)



- EB zabiera lejek (11) i kamień (12)
- EB rzuca kamieniem i zrzuca przepustkę (13)
- EB bierze przepustkę (14)

STACJA BENZYNOWA
- FJ napełnia wiadro benzyną (15)

GARAŻ
- FJ wkłada lejek w agregat (16)
- EB nalewa benzynę z wiadra (17)
- EB wkłada korbę w agregat (18)
- FJ kręci korbą trzy razy (19, 20, 21)
- EB zabiera minę (22) i plecak (23)

STACJA BENZYNOWA
- FJ napełnia plecak gazem (24)
- FJ napełnia wiadro benzyną (25)
- zapalniczka + wiadro z benzyną = pełna zapalniczka (26)

ZAPALNICZKA
- FJ podrzuca minę naukowcowi (27)
- FJ zabiera przepustkę (28)
- scyzorykiem odrywamy zdjęcia od przepustek (29, 30)
- wklejamy własne zdjęcia do przepustek (31, 32)

GARAŻ
- FJ używa przepustek na iskrach z agregatu (33, 34)

KORYTARZ LABORATORIUM
- EB gada z babką (35)
- w tym czasie FJ zabiera kubek (36)
- FJ używa przepustki na drzwiach (37)
- EB wchodzi do damskiego kibla (38)

LABORATORIUM
- EB wstawia pojemnik do machiny (39)
- FJ wystukuje kod na klawiaturze (40)
- FJ przesuwa wajchę (41)
- EB przesuwa 2x wajchę (42, 43)
- EB przesuwa wajchę (44)
- FJ przesuwa wajchę (45)
- EB przesuwa 3x wajchę (46, 47, 48)
- EB otwiera machinę i zabiera pojemnik z atomami (49)



PLAC
- FJ zakłada plecak EB-kowi (50)
- FJ przypina się do plecaka (51)
- FJ podpala plecak zapalniczką (52)

W taki oto sposób bohaterowie nasi dotarli do końca części drugiej, a przed nimi jeszcze tylko:

Etap trzeci, w którym to udali się oni w wielce kształcącą podróż po czarnym lądzie - Afryce.



WEJŚCIE DO KOPALNI
- EB zrywa roślinkę (1)

WEJŚCIE DO WARSZTATU
- FJ scyzorykiem otwiera kłódkę (2)
- EB kopie drzwi (3)
- FJ scyzorykiem odcina kawałek drutu (4)
- FJ scyzorykiem odcina kawałek gałęzi (5)

WARSZTAT
- EB bierze plaster (6), dwa słoiki (7, 8), dwie torebki z nasionami (9, 10), głowę Lenina (11)
- FJ bierze rękawice (12), słoik (13), nasionka (14)

WARTOWNIK
- EB sadzi roślinkę przed wartownikiem (15)
- podpala roślinkę okularami (16)
- przykleja ręce wartownika plastrem (17)
- FJ zabiera sznurek (18) i zapalniczkę (19)
- EB wykopuje dziurę w „blaszaku" (20), wyciąga dynamit (21)
- scyzoryk + sznurek = kawałki sznurka (22)
- kawałki sznurka + dynamit = laski dynamitu (23)

WARSZTAT
- EB napełnia zapalniczkę z beczki (24)

KOPALNIA
- FJ 4x wkłada dynamit (25, 26, 27, 28)
- EB 4x podpala lont i wychodzi za każdym razem (29, 30, 31, 32)
- FJ łapie wodę do dwóch słoików (33, 34)
- FJ zabiera dziewięć diamentów (35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43)

BATERIA SŁONECZNA
- EB uzupełnia brakujący kabel do baterii słonecznej (44)

WEJŚCIE DO WARSZTATU
- FJ otwiera skrzynkę (45)
- FJ grzebie scyzorykiem (46)

WARSZTAT
- FJ kładzie cztery pokruszone diamenty na prasie (47, 48, 49, 50)
- FJ zamyka i otwiera prasę (51, 52)
- FJ kładzie słoik na prasie (53)
- EB wdmuchuje pył do słoika (54)
- FJ bierze słoik (55)
- FJ otwiera scyzorykiem klapę w zaokrąglarce (56)
- FJ wrzuca całe diamenty do zaokrąglarki (57, 58, 59, 60, 61)
- FJ wsypuje pył (62), zamyka klapę (63) i przyklepuje głowę Lenia (64)
- FJ przekręca wajchę (65)
- FJ otwiera klapę scyzorykiem (66)
- FJ wyciąga za pomocą rękawic zaokrąglone diamenty (67)

WEJŚCIE DO WARSZTATU
- FJ zasiewa niebieskie nasionka (68)
- FJ polewa ziemię wodą (69)
- EB podświetla okularami FJ-a (70)
- EB zabiera marchewkę (71)
- kij + sznurek = kij ze sznurkiem (72)
- kij ze sznurkiem + marchewka = marchewka na sznurku i kijku (73)

BATERIA
- EB i FJ wskakują na osła (74)
- FJ polewa osła wodą ze słoika (75)
- EB pokazuje marchew (76)

Po szczęśliwym zakończeniu męczących kanikuł wśród czarnego ludu udają się nasi w ostatni etap swej podróży:

Etap czwarty, ostatnim także zwany, w którym to Franc i Edek udają się do kraju kangurów, a przynajmniej w jego pobliże - Oceania.

LĄDOWISKO
- EB bierze futrzaka (1) i kładzie go pod jajem (2)
- FJ rusza gałęzią trzy razy (3, 4, 5)
- EB zabiera jajo (6)
- FJ zabiera zwłoki robaka (7)

BRZEG
- EB bierze kamień (8)
- EB przywiązuje kamień do środkowej liany (9)
- FJ rzuca lianę (10)

KOCIOŁ
- EB bierze polano (11), lusterko (12)

CHATA
- EB bierze miech (13)
- FJ bierze przepis (14), czyta go (15)
- FJ bierze klucz francuski (16), naczynie (17), pudełko ze środkowej półki (18)
- EB lusterkiem smaży pająka (19) i zabiera pajęczynę (20)
- FJ kluczem wali w rurę (21) i napełnia naczynie wodą (22)

KOCIOŁ
- EB miechem wyciąga monetę z czaszki (23)
- FJ daje monetę strażnikowi (24)

KRAM
- EB bierze konar (25)

PRZYSTAŃ
- FJ nabiera na konar kraba z wiadra (26)
- EB szczypie wędkarza krabem w... (27)
- FJ zabiera wędkę (28)
- FJ kręci wyciągarką, EB zabiera rybę-młota (29)

KRAM
- EB wędką oplata babę (30)
- FJ zabiera żyłkę (31) i podkowę (32)
- żyłka + wędka = wędka z żyłką (33)
- EB młotem rozwala pudło (34) i zabiera petardy (35)

BRZEG
- FJ wędką łowi rybę (36)

KOCIOŁ
- FJ podkłada rybę na drodze tancerzy (37)
- EB prowokuje tancerzy (38)

PRZYSTAŃ
- FJ używa podkowy na iskrach z wyciągarki - powstaje magnes (39)



KOCIOŁ
- FJ zabiera robala (40)

CHATA
- FJ wrzuca do kociołka dwa robaki (41, 42), polano (43), pudełko (44), pajęczynę (45), wodę z naczynia (46)
- FJ rozgrzewa kociołek za pomocą lusterka (47), napełnia naczynie płynem z kociołka (48)
- naczynie z płynem + petardy = duże petardy (49)
- naczynie z płynem + magnes = duży magnes (50)

BRZEG
- wędka + magnes = magnes na wędce (51)
- FJ wędką wyciąga z wody metalowego małża do ACME (52)

KOCIOŁ
- FJ podkłada petardy pod kocioł (53)
- EB podpala lusterkiem petardy (54)
- FJ i EB wchodzą do kotła (55)

I taką oto sposobyją herosi nasi dotarli szczęśliwie do końca swej epopeji, ratując przy okazji swoje legowiska i na trwale zapisując się w pamięci jeśli nie współplemieńców, to na pewno zielonych jednooczych cyklopów. A ja z nimi byłem, wszędzie łaziłem, przygody opisałem i z jednookim odleciałem - albo tak mi się wydawało.

PS: Jeśli macie problemy z odszyfrowaniem inicjałów, to klucz poniżej podaję:
EB - Edek Barytka (ten gruby)
FJ - Franc Jakistam (ten chudy)



Sanitarium - solucja

PC **Dream Forge Entertainment**



Witaj w świecie horroru. Jeśli masz moc ne nerwy, a jednocześnie jesteś zbyt mało cierpliwy, by samodzielnie odkrywać jego tajemnice, to nie pozostaje ci nic innego, jak przysłonić okno, wczytać grę, wziąć głęboki oddech... i wziąć się do pracy. Oto skrócony „przewodnik" po świecie gry Sanitarium.

Cele w Wieży

Budzisz się z pustkami w kieszeni. Przejdź w lewo i w dół ekranu, wyłącz syrenę (przełącznikiem). Pogadaj z kompanami niedoli. Dowiesz się czegoś o doktorze Morganie. Po przejściu do sąsiedniej celi weź ręcznik. Idź schodami w górę, spójrz na posąg anioła i popatrz na zamek w jego podstawie. Pozostań na tym piętrze. Przejdź na prawo i w głąb ekranu. Rzuć ręcznik na kabel wysokiego napięcia i przemknij do wieży. Otwórz drzwi i wejdź do środka. Popatrz na TV i wideo. Podłącz przewody od lewej: czerwony, żółty i czarny. Wciśnij guzik zasilania i odtwarzania. Zwarcie obwodu otworzy sejf. Przeczytaj akta i weź klucz znad szafki. Wyjdź i użyj panelu kontrolnego do wysunięcia mostu. Wsuń klucz do zamka u podstawy posągu anioła.

Porzucone niewiniątka

Dzieciaki nie będą z tobą rozmawiały, dopóki nie przypomnisz sobie swojego imienia. Jednakże, kiedy któryś z nich zapyta cię o nie, przypomina ci się fragment pewnego wydarzenia z przeszłości. Wystarczy, że porozmawiasz z dwójką dzieci przed statuetką, a potem z dziewczynką po lewej. W końcu przypomnisz sobie, że masz na imię Max. Teraz będziesz mógł sobie pogadać. Wejdź do kościoła (zapamiętaj wcześniej znak znajdujący się przed nim) i przeczytaj pliki, które widzisz koło drzwi. Udaj się do ratusza i tam również przestudiuj zapiski. Przejdź przez most i odwiedź dom stojący przy stodole. Przeczytaj dziennik i gazetę, które tam znajdziesz. Wróć do głównej części miasta. Pogadaj ze wszystkimi małolatami na cmentarzu, a następnie zwróć się do ich trzyrękiego przywódcy. Spytaj, dlaczego tkwi na cmentarzu, zagadnij go też o jego sekretną broń, aż zaproponuje ci grę w chowanego. Przyjmij wyzwanie, udaj się do szopy i weź łom. Jeden z dzieciaków ukrywa się w beczułce obok domku z wymalowaną na dachu czerwoną rybą. Następny berbeć jest w zamkniętej szkole. Otwórz ją przy pomocy łomu. To lubię! Przeszukaj przednie ławki w kościele. Kolejny szczawik siedzi na drzewie za ratuszem. Ostatni ukrywa się pod łóżkiem w domu Driscolla. Kiedy będziesz miał komplet, pogadaj z Dennisem. Powie ci, abyś szukał jego sekretnej broni - Carol.



Weź łopatę leżącą obok dziewczynki siedzącej przy statuetce. Wróć na cmentarz i kop przy grobie C. Driscoll. Lumpy weźmie od ciebie Caroll. Jeszcze raz porozmawiaj z Dennisem, a dostaniesz klucz do sklepu. Otwórz drzwi po prawej. Poczytaj pliki. Weź kanister. Na zewnątrz, przejedź środkową świnią na sprężynce. Weź ją, a następnie wrzuć do dziury w moście po prawej. Po drugiej stronie porozmawiaj z Marią. Otwórz bramę do ścieżki z dyniami. Kombinacja to 451 (znak przed kościołem). Podnieś kosę.

Rozpoczyna się element zręcznościowy. Im szybciej bije twoje serce, tym jesteś bliższy śmierci. Idź ścieżką i kosą tnij ptaszęta, kiedy próbują cię



zaatakować. Kiedy dotrzesz do stracha, musisz rozwalić wszystkie pulsujące dynie, a dopiero potem i jego. Jeżeli zginiesz, to zaczynasz od początku, ale wszystko, co do tej pory utłukłeś, leży martwym bykiem.

Otwórz bramkę i podejdź do komety. Spójrz na nią i generator. Otwórz maskę traktora i weź kable. Otwórz drzwi do stodoły i utnij sobie pogawędkę z Matką. Następnie weź klucz leżący przed jej siedliskiem. Przy jego pomocy odkręć wąż znajdujący się koło fontanny w centrum miasteczka. Następnie udaj się w dolny skraj miasta. Porozmawiaj z chłopcem łowiącym ryby. Otwórz bak samochodu, a następnie przy pomocy węża wlej benzynę do kanistra. Wróć do kościoła i weź jeden z obluzowanych kamieni z ogródka. Rzuć nim w dzwon. Chłopak łowiący ryby przyjdzie się pomodlić. Możesz teraz zabrać jego wędkę. Przy jej pomocy wyłów krzyż, który wpadł do strumienia przy nie naruszonym moście. Wróć do stodoły. Użyj krzyża na komecie. Kablem połącz generator z krzyżem. Nalej paliwa do generatora i odpal go. Jedna grzanka z przerośniętego warzywa na wynos! Podejdź do Marii stojącej przy nie naruszonym moście. Przeprowadzi cię przez portal.

Dziedziniec i kaplica

Pogawędź ze wszystkimi dookoła. Zapamiętaj muzykę i reakcje, jakie wywołuje ona u poszczególnych pacjentów. Pogadaj z zakapturzoną kobietą stojącą przed dużymi podwójnymi drzwiami. Po skończonej rozmowie dama wstanie i przejdzie w inne miejsce. Otwórz drzwi i pogadaj z Normem oraz wielebnym Bobem. Ten drugi powie, że ktoś skradł święty krzyż. A to świnia! Daleko po prawej znajduje się biuro lekarza. Udaj się tam i porozmawiaj z rezydentem. Włącz radio i posłuchaj wiadomości. Weź wszystkie płyty ze stołu. Puść „Belladonna in a Flat." Ustrojony na balerinę staruszek puści się w tany... Podejdź do niego i podnieś krzyż z ławki. Zwróć go Bobowi, który w nagrodę da ci miotłę. Użyj jej na panelu sterowania przed biurem doktora i obejrzyj znalezisko. Twoim celem jest skierowanie całej wody do fontanny na środku podwórka. W tym celu musisz tak manipulować zaworami, aby ciśnienie w tym właściwym było najwyższe. Aby zorientować się, o który zawór ci chodzi, skonsultuj się z mapką po lewej stronie ekranu. Gdy uzyskasz już pożądany rezultat, pociągnij za łańcuch po prawej. Kiedy fontanna wypełni się wodą, podejdź do niej i porozmawiaj z duchem, który tam „mieszka".

Cyrk głupców

Pogadaj z facetem leżącym u twych stóp. Da ci przepustkę do Squid Squash. Przez lunetę znajdującą się za tobą obejrzyj sobie dom. Idź drewnianą ścieżką i wejdź do domku po lewej stronie. Pogadaj z wytatuowanym facetem. Obejrzyj sobie igły leżące na stole i alkohol na półce. Idąc dalej ścieżką, dojdziesz do budek z grami. Na początku wykorzystaj przepustkę w Squid



Squash, a kiedy będziesz już miał bilety, możesz zagrać w dowolną grę wedle wyboru. Nazbieraj trochę biletów. Po rozbiciu kręgli w którejś z gier weź jeden z nich, leżący przed budką. Na prawym końcu wyspy pogadaj z małym chłopcem, jego rodzicami, oraz weź puszkę oleju. W wielkim namiocie na

środku pogadaj z żonglerem, a na wzmiankę o braku wyzwania wręcz mu kręgiel. W zamian dostaniesz czerwoną piłkę. W rozmowie z siłaczem porusz temat miłosnych poematów, zasugeruj mu tatuaż (czemu nie mówi się mamuaż?). Teraz porozmawiaj z obiektem jego uczuć (Inferno). Wspomni ona o nauce swego kunsztu. Skocz do chatki tatuażysty, poproś o alkohol i świśnij po drodze igłę. Wróć do Inferno i naucz się sztuki połykania ognia.

Zejdź na plażę i spróbuj przestawić dźwignię po lewej. Następnie zrób użytek z oleju i spróbuj ponownie. Przejedź się na karuzeli, a kiedy ta się zepsuje, przejdź na lewo, do kolejnej atrakcji. Spróbuj zmierzyć się przy znaku. Teraz przymocuj klaunowi otrzymaną piłkę. Wręcz bileterowi bilety i właź do środka. Zdobędziesz tam kawałek lustra. Kiedy wyjdziesz po drugiej stronie, zejdź po schodach, udaj się do nowo dostępnego namiotu i poproś kobietę o przepowiednię. Kiedy znajdziesz się znowu na głównej ścieżce, wróć na plażę i obejrzyj maszkary. Pogadaj z wysoce giętkim facetem, a potem z człowiekiem-psem. Wypytaj go o wyczuwane przez niego kości, a następnie uwolnij go przy pomocy igły. Teraz wróć do miejsca, gdzie siedzi mały chłopiec i zajrzyj do dziury wykopanej przez uwolnionego. Wskakuj do środka.

Jaskinia

Przy pomocy lusterka i kupki gałązek rozpal ognisko. Użyj na nim pałeczki połykacza ognia. Wejdź do wody. Posuwaj się w lewo, uważając na spadające skały. Przypalaj macki pojawiające się przed tobą, aż dotrzesz do ich właściciela. Zrób z niego grzankę, a następnie wyjdź na brzeg i wejdź w szczelinę.



Posiadłość

Wejdź po schodach na górę, przy drzwiach będziesz świadkiem scenki z udziałem duchów. W kuchni obejrzyj kolejną scenkę. Popatrz sobie na zegar stojący w holu. Wejdź po schodach na piętro i udaj się do pokoju z telewizorem. Po obejrzeniu scenkę przejdź do pokoju znajdującego się wyżej i weź klucz. Przy jego pomocy otwórz zegar na dole i ustaw go na godzinę szóstą. Duch ojca wyjdzie ze swojego gabinetu. Wejdź do tego pomieszczenia i zabierz kasetę oraz kolejny klucz. Kasetę obejrzyj w pokoju z telewizorem, a następnie nowo zdobytym kluczem otwórz drzwi na strych. Obejrzyj miśka, a znajdziesz jeszcze jeden klucz. Weź trampolinę leżącą po lewej i przy jej pomocy przeskocz na drugą stronę pudeł. Kluczem z miśka otwórz skrzynię znajdującą się po lewej od miejsca twojego lądowania. Ze znalezioną tam lalką wdrap się na pudła, a następnie podążaj za duchem chłopca do pokoju małej dziewczynki. Daj jej lalkę.

Laboratorium

Przejdź do skrzyżowania, a następnie idź w prawo do gabinetu. Obejrzyj wiszący tu obraz, a także weź znajdujący się pod nim zawór. Posłuchaj wieści z radia. Teraz przejdź do końca na lewo. Znajdziesz tam dziwną machinę. Aby ją uruchomić, wstaw zawór do otworu w rurach po prawej i przekręć go. Teraz przyjrzyj się machinie. Czeka cię kolejna zagadka. Jej celem jest uwolnienie wszystkich zaczepów, tak by puściły kamień. Zacznij od pociągnięcia dźwigni po prawej. Teraz przekręć koło cztery razy i znowu pociągnij za dźwignię. Przekręć koło raz i pociągnij za dźwignię. Sekwencję tę (4, dźwignia, 1, dźwignia) powtarzaj do skutku. Pamiętaj, aby za każdym razem obracać koło w tę samą stronę.

Spadający kamień otworzy drzwi do laboratorium. W środku przesłuchaj magnetofon leżący na biurk. Teraz przyjrzyj się po kolei trzem tablicom znajdującym się w pomieszczeniu. Na każdej z nich musisz najpierw kliknąć na wszystkich pierwszych literach nowych zdań tekstów, które tam widzisz. Kiedy zgromadzisz już wszystkie literki, u dołu, zamieniając je miejscami, musisz ułożyć sensowne wyrażenia. Są to kolejno: SALVATION, THE YOUTH oraz KEY HIDES TO. Teraz podejdź do interkomu przy drzwiach po prawej stronie i powiedz: YOUTH HIDES THE KEY TO SALVATION (Młodość kryje w sobie klucze do Zbawienia). Otwórz drzwi i wejdź do środka.

Ul

Weź identyfikator martwego strażnika. Teraz przejdź w prawo do skrzyżowania, a następnie w lewo do chaty. Naciśnij żółtą kulę i przejdź przez nowo otwarte drzwi. Pogadaj z cyklopem Gravinem. Zdobądź hasło do jego chaty. Weź też szczypce ze ściany. Od robalowatego technika spróbuj wydębić ulepszenie identyfikatora. Na skrzyżowaniu idź ścieżką w dół i podążaj nią, aż dotrzesz do chaty Gravina. Wejdź, używając zdobytego hasła. W środku weź młot i narzędzia lokatora, a także obejrzyj wiadomości w telewizji. Przejdź do kotłowni znajdującej się w górę od twojej obecnej lokalizacji. Obejrzyj rurę odchodzącą z kotła, a następnie przywal w nią młotem. Teraz pokręć wajchami przy miechach. Kiedy operator pieca zamieni się w proszek, zabierz jego mechaniczne ramię, a następnie przyjrzyj się okupowanemu do tej pory panelowi sterowania. W zagadce tej należy poustawiać symbole generowane przez różne kombinacje świateł i ułożeń skrzydeł owada, tak aby odpowiadały one tym wyrysowanym w lewej stronie panelu. Dla leniwców podajemy gotowe rozwiązanie: interesują cię następujące elementy - guziki z symbolami po lewej stronie panelu (ponumeruj je liczbami od 1 do 6, zaczynając od góry), guziki znajdujące się na grzbiecie insekta (ponumeruj je literami od A do C, zaczynając od strony łba), które kierują wysuwaniem trzech par skrzydeł; dwa pokrętła po lewej stronie panelu sterujące kolorem światła pod skrzydłami insekta; dwa guziki po prawej stronie panelu zatwierdzające daną kombinację z lewego lub prawego skrzydła (odpowiednio lewy i prawy guzik) oraz jeden guzik przy łbie, który resetuje maszynę. Teraz ustawiaj po kolei (pamiętaj, aby po każdym zatwierdzeniu kombinacji schować wszystkie pary skrzydeł i dopiero wtedy wysuwać te podane w opisie!):

Kiedy obydwa światła są czerwone:
- naciśnij guziki A i B na grzbiecie, ustaw dźwignię na 5 guzik z symbolami i naciśnij prawy guzik zatwierdzający;
- naciśnij guziki A i C na grzbiecie, ustaw dźwignię na 6 guzik z symbolami i naciśnij lewy guzik zatwierdzający;
- naciśnij guziki B i C na grzbiecie, ustaw dźwignię na 1 guzik i naciśnij lewy i prawy guzik zatwierdzający;

zresetuj maszynę i ustaw obydwa światła na kolor zielony;
- naciśnij guziki A i B na grzbiecie, ustaw dźwignię na 5 guzik i naciśnij lewy guzik zatwierdzający;
- naciśnij guziki A i C, dźwignia na 3 guzik, lewy i prawy guzik zatwierdzający;
- guziki B i C, dźwignia na 4 guzik, prawy przycisk zatwierdzający;

zresetuj maszynę i ustaw obydwa światła na kolor niebieski:
- guziki A i B, dźwignia na 2 guzik, lewy i prawy guzik zatwierdzający;
- guziki A i C, dźwignia na 6 guzik, prawy zatwierdzający;
- guziki B i C, dźwignia na 4 guzik, lewy zatwierdzający.

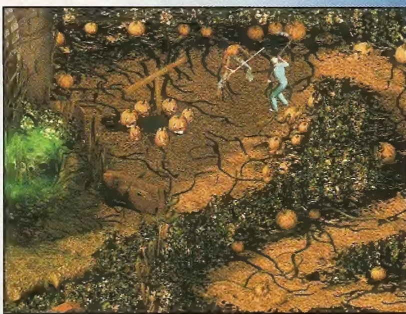
W tym momencie piec powinien się zamknąć, a ty popłakać - ze szczęścia.

Wróć do chaty Gravina. Opowiedz mu o piecu, a następnie wypytaj o możliwości ulepszenia identyfikatora. Wróć do robalowatego technika. Jeszcze raz zażądaj ulepszenia. Kiedy zostaniesz poproszony o weryfikację wieku, wsuń ramię byłego operatora pieca do skanera u góry ekranu. Teraz możesz wejść do komnaty królowej (na prawo od miejsca, gdzie zaczynałeś ten rozdział). Pogadaj z mutantem. Przy pomocy szczypiec weź jeden z pojemników i pokaż go Gravinowi. Razem udacie się do chaty Gromny. Zapytaj o hasło. Kiedy Gravin pójdzie naprawiać maszynę, obejrzyj tablicę. Spod poduszki weź klucz i otwórz nim sejf znajdujący się na ścianie. Weź generator dźwięku. Wróć do komnaty królowej i przy pomocy nowej zdobyczy otwórz tunel znajdujący się po prawej stronie pomieszczenia. Po wylądowaniu w nowym miejscu pogadaj z kolejnym mutantem. Porozmawiaj z dziećmi zamkniętymi w klatkach. Zapamiętaj dźwięki, jakie wydają. Obejrzyj panel znajdujący się po lewej. Musisz powtórzyć usłyszaną przed chwilą sekwencję dźwiękową. Numerując guziki zgodnie z ruchem wskazówek zegara: 5, 2, 2, 4, 1, 3. Na wyższym poziomie porozmawiaj z mutantką po prawej. Użyj narzędzi Gravina na części maszynerii i weź ją. Teraz wróć do Gravina i rzuć mu zdobycz przez





przepaść. Wróć do mutantki. Po lewej stronie ekranu znajduje się lina. Wdrap się po niej na trzeci poziom. Po wysłuchaniu gadki zabierz kolejną część przymocowaną do Królowej. Automatycznie wrócisz do Gravina.



Kostnica i cmentarz

Spójrz na martwą kobietę. Gdy podejdziesz do niej, ożyje i będziesz mógł z nią porozmawiać. Teraz spójrz na zamknięte drzwi. Kolejna zagadka - przekręć trzy razy znajdujące się w prawym górnym rogu drzwi koło i pociągnij dźwignię znajdującą się pod nim w lewo. Powtórz te operację jeszcze dwa razy. Następnie powtórz całą rzecz, z tym że ciągnij dźwignię na prawo. Jeszcze tylko przekręć duże koło na środku drzwi odwrotnie do ruchu wskazówek zegara i jesteś na zewnątrz.

Przejdź na prawo do gabinetu Morgana. Przeczytaj papiery leżące na przewróconym regale. Weź popiersie, urnę i zapałki leżące na biurku. Spójrz na ścianę, gdzie przedtem stał regał. Przywal w nią dwa razy popiersiem. Podejdź do zaworu i odkręć go, zabierz też rurę w kształcie litery U. Podejdź do wyjścia z kostnicy i obejrzyj rury znajdujące się obok. Z kotłowni weź klucz francuski i przy jego pomocy odkręć rury, zastępując je twoją własną (masochista... ;)). Wróć do kotłowni i przy pomocy dźwigni rozpal ogień w piecu. Otwórz go i obejrzyj ciała wiszące po lewej. Są ponumerowane. Weź ciało numer siedem i spal je. Popioły wsyp do urny, weź też szklane oko. Wróć do pomieszczenia, w którym zaczynałeś. Otwórz pierwszą komorę od prawej w górnym rzędzie. Porozmawiaj ze starcem. Wypytaj go o skrobanie. Otwórz komorę numer siedem i zajrzyj do niej. Poświeć sobie zapałkami, a zobaczysz dziwne znaki. Do ich odczytania idealnie nada się szklane oko. Po przeczytaniu tekstu wyjdź na cmentarz. Po lewej znajduje się stary, zniszczony nagrobek. Wysyp na niego popioły i odczytaj imię i nazwisko rezydenta. Porozmawiaj z ruszającym się drzewem po prawej stronie. Wypowiedz zdobyte przed chwilą personalia, a odsłoni statuetkę. Weź z niej pryzmat. Ustaw go w miejscu, gdzie światło pada na ziemię zogniskowaną wiązką. Drzwi do budyneczku po lewej staną otworem. Wejdź do środka.

Po krótkiej pogawędce z Morganem obejrzyj statuetkę wojownika, papiery leżące na biurku i glob. Papiery znalezione tutaj razem z tymi z biura w kostnicy pozwolą ci rozwiązać zagadkę kalendarza Azteków. Musisz ustawić kolejno - słońce ponad bliźniaczymi szczytami, wschodzące słońce, słońce ponad półkolem, oko i trójkąt.



Zagubiona wioska

Porozmawiaj z kobietą, która cię tu przywołała. Następnie wyjdź z jaskini. Porozmawiaj ze wszystkimi duchami wojowników (6) i wypytaj ich o wszystko. Przejdź na lewo, wejdź po schodach za stołem ofiarnym i porozmawiaj z Quetzalcoatlem. Przewróć statuetkę stojącą po prawej stronie od ciebie. Ława utworzy most do świątyni wody. Przejdź przez niego i przestudiuj figury na ścianie świątyni. Przejdź do chat znajdujących się w prawym dolnym rogu. Porozmawiaj ze starą kobietą siedzącą przed nimi. Weź leżącą obok misę. Wejdź do chaty i porozmawiaj z kamieniarzem, którego w trybie awaryjnym przerobiono na wodza. Spytaj go o naszyjnik i jego zaginioną córkę. W pokoju obok porozmawiaj z jego żoną, a jeszcze dalej z płaczącą kobietą o jej mężu. Zapytaj o jego zainteresowanie świątynią wody. Wróć do Tepictoca (jeden z duchów wojowników, stoi przed wysoką statuą) i powiedz, że wypełniłeś jego zadanie. Przepuści cię do statuy. Przewróć nią i przejdź po niej do świątyni wiatru. Odwal kamienie tarasujące przejście i wejdź do środka. Znajdziesz córkę kamieniarza. Kiedy już zaprowadzisz dziecko do rodziny, zapytaj ją o rzeczy widziane w świątyni. Wróć do świątyni wiatru. Spójrz na kryształ i gongi. Musisz uderzać w nie w kolejności od największego do najmniejszego. Jeżeli będziesz wybierał dobrze, to poprzednio uderzone będą dźwięczeć, zaś jeżeli wybierzesz źle, musisz zaczynać od początku. Kiedy wszystkie jednocześnie będą dźwięczały, kryształ pęknie. Weź totem wiatru. Wróć do świątyni wody. Spójrz na figury w ścianie. Licząc od lewej, wciskaj kolejno: 5, 3, 1, 2, 6, 4. Teraz stań na płycie przed drzwiami, a drzwi otworzą się. W środku weź totem wody i rybę. Ścieżką prowadzącą w lewo od płyty ofiarnej dojdź do chatki szamana. Porozmawiaj z nim, a dowiesz się o dysku mocy i rytuale wojownika. Wyśle cię z powrotem do kamieniarza. Zapytaj go o rytuał. Aby go dostąpić, musisz od najmłodszego do najstarszego wyrecytować imiona duchów. Dla zapominalskich: Xilonen, Ometoch, Tepictoc, Centeotl, Huitzilop i Mixcoatl. Po przejściu rytuału staniesz się chwilowo nietykalny dla ognia (jak i innych elementów).

Przejdź przez ławę do drzewa i zabierz stamtąd dysk mocy. Daj go szamanowi. Z potyczki z Quetzalcoatlem wróci bliski śmierci, ty zaś zapytaj go o maskę śmierci. Kiedy zejdzie, zbierz jego krew do misy. Wróć do jego chaty i weź ze środka kryształowe serce. Udaj się do świątyni Jaguara. W prawym pojemniku umieść serce, a do lewego wlej krew szamana. Zapamiętaj kolejność znaków wyrytych po obu stronach schodów. Teraz wejdź do świątyni. W środku musisz ustawić taką samą sekwencję na ścianie. Dla pamiętających inaczej: głowa byka, księżyc, znak nieskończoności, twarz, gwiazda, ryba i kółko z plusem w środku. Weź totem Jaguara. Przejdź do miejsca, gdzie przedtem stał posąg Quetzalcoatla. Na płycie ustaw totemy w takich pozycjach, aby odpowiadały rzeczywistym położeniom świątyń. Wskocz do dziury.

Labirynt

Jeżeli dotknie cię różowe wyładowanie, zostaniesz przeniesiony z powrotem na środek labiryntu. Ustal schemat, w jakim się pojawiają. Niektóre ścieżki będą się zapadać, więc będziesz musiał szukać obejść. Dojdź do panelu sterowani w prawej części ekranu. Zapal pierwszy i trzeci kryształ, a następnie wciśnij nowo rozświetlony guzik po prawej. Podniesie to most prowadzący do posągu, a także jeden z kamieni blokujących ci drogę. Opuść podniesione ramię posągu. Udaj się odblokowaną ścieżką. Kiedy pierwszy z bloków zasłoni ci drogę, wykorzystaj obejście, po drodze podnosząc dźwignią kratę w przejściu. Przed przejściem pod portalem przestaw drugą dźwignię, stojącą z boku ścieżki. Wejdź do pomieszczenia z maską i zabierz ją.

Wyzwanie

Przeczytaj wszystkie nagrobki, aż pokaże się bezgłowy duch Jeddaha. Zamień się w wojownika azteckiego (używając w inventory jego figurki) i podejdź do dyń. Zapamiętaj, w jakiej kolejności się zapalają, a następnie powtórz tę sekwencję. Dynie usuną się z twojej drogi i będziesz mógł wziąć czaszkę. Zwróć ją duchowi Jeddaha. Trumnę, która się pojawi, otwórz, zamieniwszy się uprzednio w cyklopa (używając komiksu w inventory). Weź głowę anioła. Zamień się w Azteka i zejdź kolczastą ścieżką w dół. Jako cyklop zagraj w grę. Zapamiętaj, w jakiej kolejności jakie kolory się zapalą. W postaci wojownika klikaj na zęby głowy klauna, wykorzystując zdobytą przed chwilą wiedzę (sklerotycy: czerwony, żółty, zielony i niebieski). Zamień się w Sarę (używając jej lalki w inventory), wejdź do powstałej dziury i weź skrzydło anioła. Wróć z powrotem i dojdź ścieżką do wieży. Wejdź po schodach, przejdź przez pajęczynę. Jako aztecki wojownik naciskaj na kolejne panele znajdujące się na ziemi - licząc od góry do dołu: drugi, piąty, trzeci, pierwszy i czwarty. Jako cyklop przepchnij głowę blokującą ci drogę. Pojawi się kryształ. Po lewej i prawej stronie są ciała na palach. Nabij je wszystkie jeszcze bardziej, a połączone jęki ich dusz rozbiją kryształ. Weź drugie skrzydło. Jako Sara przejdź z powrotem do wieży, tym razem idąc w prawo do komnaty ula. Spójrz na plaster miodu po lewej. Znajdź w nim szczypce insekta. Zamień się w cyklopa i przekręć pokrętła przy panelu. Weź generator dźwięku i użyj go na robalach. Otwórz odkrytą kratę i jako Sara wskocz do środka. Jako wojownik wejdź po pnączu i przy pomocy szczypiec przetnij linę. Wróć z powrotem i weź korpus anioła. Teraz wróć do wieży i odbuduj statuę. Wejdź w portal, który się pojawi.



Ostatnia gra Morgana

Ostania część gry. Zapamiętaj, w jakich kolejnych układach pojawia się czarna maź. Teraz wykorzystując tę wiedzę podejdź do statuy trzymającej kulę. Max zbije ją, osłabiając twojego sobowtóra. Podchodź do kolejno pojawiających się statuetek i powtarzaj całą operację. Kiedy twój sobowtór zniknie, przejdź przez portal. KONIEC!

Anakha

Black Dahlia

PC **Take 2 Interactive**

Ciąg dalszy

AKT DRUGI, SCENA DRUGA [CD 2]

...Kiedy na powrót zjawiłem się w biurze Winslowa, nie znalazłem w nim nikogo. Jednak nie oznaczało to, że nikogo tam nie było: z sąsiadującego z nim pokoju sekretarki aż nazbyt wyraźnie dobiegały chichoty i inne tym podobne „słodkie" odgłosy. Wykorzystując chwilową absencję właściciela zabrałem się za ostrożne, choć dokładne przeglądnięcie zawartości biura. W oszklonej szafce zauważyłem kilka pamiątek, wśród których w oczy rzucała się fotografia agenta w stroju futbolowym z Harvard. Na zdjęciu widniał również podpis „Harvard 19, Yale 6 - 1933". Dalsze poszukiwania przyniosły efekt w postaci odnalezienia sejfu ściennego ukrytego za obrazem. Próbując odgadnąć odpowiadający mu kod, spróbowałem pokręcić „kluczem" trzykrotnie: w prawo na 19, następnie w lewo - na 6 i wreszcie znów w prawo - na 33, po czym - nie bardzo wierząc w efekt - pociągnąłem za dźwignię. Ku memu niebotycznemu zdziwieniu szyfr okazał się tym właściwym! Sejf z cichym szczękiem otworzył się, udostępniając moim ciekawym oczom swą zawartość... Wewnątrz mieściły się akta Pensky'ego oraz jeszcze kilka innych interesujących rzeczy, które natychmiast zacząłem przeglądać. Wśród nich były artykuły opowiadające o ucieczce niemieckich arystokratów, ukradzionych austriackich artefaktach, raport donoszący o postępach w sprawie opatrzonej kryptonimem „Czarna Dalia" oraz oficjalne napomnienie COI, nakazujące Pensky'emu zaniechanie śledztwa. Skondensowane wiadomości tu zawarte szybko kopiowałem do swego notatnika. Wreszcie znalazłem raport ujawniający obecne miejsce pobytu Pensky'ego („Sunnyvale Rest Home") oraz informację o konieczności posiadania specjalnej, służbowej przepustki, aby móc się tam dostać. Chwyciłem przepustkę agenta federalnego i - ku memu przerażeniu - usłyszałem, że chichoty cichną i ktoś zbliża się do drzwi. W ostatniej chwili, tuż przed ich otwarciem, wrzuciłem w głąb sejfu teczkę z aktami i zatrzasnąłem jego drzwiczki. Jednak wychodzący Winslow miał własny powód do nieuwagi: tak on, jak i widoczna w drzwiach za nim sekretarka pośpiesznie poprawiali ubiór i bardzo wyraźnie wyglądali na złapanych na pewnej niedyskrecji... Skonfudowany Winslow zdobył się jedynie na prośbę, bym wrócił w bardziej odpowiednim czasie, ja zaś - zakłopotany prawdopodobnie nie mniej niż oni (choć oczywiście z innego powodu) - skwapliwie zgodziłem się z nim i szybko opuściłem biuro.

Sejf w gabinecie Winslowa

- Kombinacja jest kompilacją wyniku i daty zapisanych na fotografii (19-6-33)
- Przekręć „klucz" w prawo (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) na 19
- Przekręć „klucz" w lewo (przeciwnie do ruchu wskazówek zegara) na 6
- Przekręć „klucz" w prawo na 33
- Pociągnij dźwigienkę

CHEAT: masterlock

Postanowiłem skierować się do Sunnyvale. Już na miejscu przepustka Winslowa otworzyła przede mną drzwi do pokoju Pensky'ego. Pierwszy widok mego poprzednika nie był zbyt optymistyczny: siedział on wpatrzony w przestrzeń niczym starzec, apatycznie przyjmując wyjaśnienia pielęgniarki oraz ogromną porcję środków uspokajających. Jednak gdy tylko pielęgniarka wyszła, a ja przedstawiłem się jako jego sukcesor w COI, w zachowaniu Pensky'ego zaszła niesamowita wręcz odmiana. Wypluł trzymane w ustach psychotropy i, wyglądając na osobę zupełnie obcą szaleńcowi siedzącemu w jego miejscu jeszcze przed momentem - powiedział, że zjawiłem się w odpowiednim czasie. Rozmowa, jaką prowadziliśmy ujawniła:

• Jego sprawa dotyczyła nadnaturalnego obiektu nazywanego Czarną Dalią.



• Rzeźnik (Torso Killer) był w jakiś sposób powiązany z tą sprawą.

W pewnym momencie zaniepokoił mnie dziwaczny błysk w lustrze. Starając się nie przerywać rozmowy, podniosłem się i podszedłem bliżej niego. Chcąc zbadać, co mogło być przyczyną dziwacznego zachowanie się lustra, dotknąłem dłońmi jego tafli i... naraz znalazłem się uwięziony w jego wnętrzu! Bezsilnie patrzyłem, jak do pokoju Pensky'ego wchodzi doktor i podchodzi do siedzącego w fotelu ex-agenta, który - ku memu zdziwieniu - najwyraźniej nie zdawał sobie sprawy z mojego zniknięcia! Co gorsza jednak, ten nagle zaistniały doktor położył na nocnym stoliku pacjenta swój lekarski kuferek i wydobył z niego... ogromny rzeźnicki tasak...! Wtedy dopiero zorientowałem się, że ów doktor jest nie kim innym jak człowiekiem z moich snów, którego podejrzewałem, że jest Rzeźnikiem! On zaś, na moment przed opuszczeniem wzniesionego tasaka na swą niczego nie spodziewającą się ofiarę, spojrzał dokładnie w moim kierunku i złowrogo się roześmiał... W oślepiająco jasnym błysku znalazłem się na powrót w swej uprzedniej pozycji - naprzeciw Pensky'ego...

Pensky natychmiast zauważył moje dziwaczne zachowanie, a po moich krótkich (i zapewne niezbyt klarownych) wyjaśnieniach, sam ujawnił, że on także miał wizje, w których pojawiał się człowiek z laską...

• Pensky podejrzewał, że Raven Room jest zaledwie przykrywką dla czegoś znacznie bardziej „złowieszczego".
• Polecił mi zgromadzić trzy przedmioty wskazywane przez starożytną inkantację, jaką odkrył: skrzydło kruka, kieł wilka i mądrość smoka - one zapewnić miały ochronę mych snów i umożliwić mi ukierunkowanie ich knowań przeciw nim samym.
• Pióro kruka znajdowało się w Pensky'ego (a zatem i moim) gabinecie. Pozostałe dwa jednak - jak twierdził - miały pozostawać w posiadaniu członków Bractwa. Polecił mi również zjawienie się u niego z wszystkimi trzema, by dokonać czegoś, co mogło pomóc mi, a zarazem sprawić, by człowiek z laską nie mógł już niepokoić moich snów.
• Pensky wydawał się również przekonany, że tajemniczy człowiek z laską jest nie tylko złowrogą siłą stojącą za Bractwem Thule, lecz również i Rzeźnikiem. Jak mniemał, zabójstwa przezeń dokonywane są elementem jakiegoś obscenicznego rytuału, i dzięki nim potęga zabójcy wzrasta...

Powróciłem do mego biura i odnalazłem pióro kruka tam, gdzie Pensky je ukrył: wewnątrz książki zatytułowanej „The Crusades" (Krucjaty). Następnie zaś, pamiętając, że Louie był - poprzez dziedzictwo krwi - oficerem Trinity Knights (Rycerzy Trójcy), dzięki czemu przebywał w bliskim kontakcie z założycielem Bractwa Thule, wróciłem do kryjówki Louiego i - mając dziwaczne przeczucie, że coś uszło mym oczom - przeszukałem ją raz jeszcze. Jednak jak się okazało, jedyną rzeczą, którą wcześniej przeoczyłem był sekretarzyk, którego, mimo pasującego doń klucza, nie mogłem otworzyć. Tym razem jednak postanowiłem tak długo kręcić w jego zamku kluczem, dopóki nie ujawni tego, co skrywa...!
Dopiero jednak po uchwyceniu sensu zagadki, po kilku próbach udało mi się złamać kombinację i wyjąć blokowany dotąd cylinder.

- Użyj klucza ze skarbonki (młyna) na zamku.
- Kluczem jest wskazanie faz księżyca ukazanych na sekretarzyku.
- Rozwiązanie zagadki przedstawia się następująco:

wciśnij zamek
przekręć w lewo
pociągnij do siebie zamek
przekręć w prawo
przekręć po raz wtóry w prawo
wciśnij zamek
przekręć w lewo
pociągnij do siebie zamek

CHEAT: turnkey

Dopiero teraz cały cylinder dał się wyjąć. W jego wnętrzu znalazłem psi kieł, który zanurzono w srebrze i wygrawerowano w nim kilka runicznych symboli.

Opuściłem tę norę i skierowałem się do „Flanagan's". Umiejscowione w samym sercu dzielnicy rozrywki, było to jedno z najmilszych tego typu miejsc w mieście. Tak jak oczekiwałem, znalazłem Muhlhavena w jednej z „rozrywkowych" prywatnych sypialni. Towarzyszyła mu młoda prostytutka, którą znałem już ze zdjęcia. Oczywiście ze względu na niecodzienność sytuacji nie był on zbyt komunikatywny, jednak kiedy tylko pokazałem mu fotografię załamał się i ujawnił:



• Wszystkim, czego chce Von Hess jest dostać się na przyjęcie w Raven Room.
• On sam wstąpił do klubu w nadziei nawiązania paru użytecznych kontaktów. Próbował wystąpić z niego, kiedy dowiedział się o prawdziwym celu powstania klubu - chęci odtworzenia starego, rycerskiego porządku, jednak Von Hess przeforsował jego pozostanie.
• Muhlhaven wyraźnie wpadł w panikę, gdy zapytałem go o zaproszenie na party. Jak próbował mnie przekonać - było już zbyt późno na jego wystawienie - wymagało nie tylko blankietu, ale i jego podpisu, a ponadto znaku odbitej w wosku pieczęci. Ja jednak wręczyłem mu czyste zaproszenie i pióro. Próbując jeszcze przez chwilę walczyć, podpisał je zastrzegając zarazem jednak, że tak czy inaczej nie jest ono ważne, gdyż nigdy nie uzyskam odbicia pieczęci, która znajduje się w posiadaniu Obrządku i zawiera jego herb.

Wróciłem do domu wypoczynku, by sprawdzić,

czy Pensky nie mógłby podesłać mi paru innych wskazówek, dotyczących istnienia powiązania pomiędzy Raven Room, Bractwem Thule i Rzeźnikiem. Kiedy opowiedziałem mu o spotkaniu, ożywił się i ujawnił:

- Jak twierdził, musiałem dostać się na to przyjęcie. Jeżeli bowiem naziści uchwycą Dalię, to będzie oznaczać poważne kłopoty dla reszty świata.
- Co ważniejsze jednak, ujawnił również, że w muzeum w jednej z gablot znajduje się stempel, będący właśnie wzorcem pieczęci wymaganej na zaproszeniu...!

Czym prędzej zatem udałem się do muzeum, by obejrzeć pieczęć. Helen zgodziła się spotkać się w nim ze mną po godzinach i pomóc przystawić pieczęć, po czym otworzyła gablotę zawierającą upragniony przedmiot. Jednak - ku memu rozczarowaniu - nie na wiele mógł się mi przydać - jego płaska końcówka nie była w stanie wybić w wosku wymaganego znaku. Helen jednak po raz kolejny okazała się nieoceniona i zapewniła, że pieczęć wyszła właśnie spod stempla, jaki trzymałem w dłoniach. Kiedy chwyciłem ją i począłem dokładniej badać szukając jakiejś wskazówki, która wskazać mogłaby rozwiązanie, spostrzegłem z przerażeniem, że otacza mnie dziwaczna mgła...! W oddali dało się widzieć potężne sękate drzewo, na gałęziach którego - o zgrozo - wisiało kilka ciał w mnisich habitach. Odwróciłem się od niego, jednak tylko po to, by znaleźć się dokładnie pod nim...! Powieszone ciała delikatnie kołysały się na wietrze. Jedno z nich wolno obróciło się, ujawniając twarz ofiary. To była Helen! Naraz, niespodziewanie, otworzyła oczy! Puknięcie w ramię od Helen, tej rzeczywistej Helen, wyrwało mnie z koszmaru i przywróciło świadomość.

Desperacko i zaciekle rozpocząłem badanie stempla i już po chwili odkryłem, że płaski fragment posiada cztery wcięcia, wewnątrz niej samej zaś jest pusta przestrzeń - walec był wydrążony. W środku walca znajdowały się fragmenty pieczęci, które, w jakiś dziwny, niezrozumiały dla mnie sposób dało się przesuwać i obracać za pośrednictwem obracania ruchomych pierścieni, jakie składały się na zewnętrzną powierzchnię walca. Jedynym problemem było ustalenie porządku, jak należało przesuwać i obracać fragmenty, tak aby uzyskać pełny, poprawny, wypukły stempel.

Po złożeniu poprawnego wzorca stempla, Helen roztopiła wosk do pieczętowania, ja zaś przystawiłem idealną pieczęć na zaproszeniu. Byłem gotów, by wybrać się na spotkanie, do Raven Room.

AKT DRUGI, SCENA TRZECIA [CD 4]

Kiedy przybyłem do nocnego klubu, przyjęcie wydawało się dopiero rozkwitać. Podrobione zaproszenie - bez cienia podejrzenia ze strony portierów - otworzyło mi drogę do jego wnętrza. W środku, przy jednym ze stolików ujrzałem agenta Winslowa oraz słynnego Eliot Nessa, zabawiających rozmową siedzące z nimi damy. Jednak to nie oni stali się obiektem mojej uwagi - w mrocznej alkowie bowiem, za podwyższeniem, na którym tańczono, rozprawiało dwóch znajomych mi mężczyzn - Von Hess i Muhlhaven. Przeszedłem przez salę i dołączyłem do nich. Widząc, że się do nich zbliżam, Von Hess odesłał Muhlvanena, tłumacząc to chęcią porozmawiania ze mną na osobności. Postanowiłem zagrać z nim w otwarte karty - powiedziałem, że wiem, iż Von Hess szantażował przedsiębiorcę i nakazał mu zjawienie się na przyjęciu. Wprost stwierdziłem, że chcę wiedzieć czemu. Von Hess zaś, próbując mnie ułagodzić, pokazał mi coś, co określał mianem „klucza lokaja" - a co było czymś w rodzaju medalionu w kształcie Krzyża maltańskiego, który jego ludzie zabrali z kryjówki Loui'ego zanim jeszcze dostałem się tam ja.

W tym jednak momencie, jak zwykle kompletnie nie w porę, zauważyłem, że Winslow kiwa na mnie ręką, prosząc za pomocą tego gestu o podejście do zajmowanego przezeń i towarzyszące mu osoby stolika. Von Hess zaś wykorzystując moje rozproszenie uwagi, otworzył drzwi prowadzące do tylnego pokoju i zniknął w jego wnętrzu. Podenerwowany i coraz bardziej zniecierpliwiony pozwoliłem się przedstawić Nessowi i dwóm paniom, jednak, gdy Winslow zaproponował mi drinka, nie wytrzymałem, poprosiłem o wybaczenie faktu opuszczenia ich i pospieszyłem śladem Von Hessa.

Drzwi prowadzące do tylnego pokoju były zamknięte i zablokowane. Za nimi jednak - tego byłem pewien - znajdował się Von Hess szukający czegoś, co mogłoby pomóc nazistom. Ja musiałem go powstrzymać, jednak nagle zmaterializowany przy nich bramkarz nie chciał mnie do nich dopuścić. Twierdził przy tym, że przez całą tę noc nikt nie przekroczył progu tego pokoju. Wściekły, lecz zdeterminowany, zacząłem poszukiwać innego, może mniej pilnowanego miejsca. W rogu sali, za kotarą zauważyłem „Leniwą Zuzię" - obracany podajnik do naczyń łączący obydwa pomieszczenia i - prawdopodobnie - kuchnię. Dzięki niemu służba nie była zmuszona przechodzić z kuchni do sali balowej czy tylnego pokoju, tylko umieszczała tace z zastawą i posiłkami i po prostu obracała cały walec. Obok urządzenia stał wózek, na blacie którego znajdowała się ogromna taca z kryształowymi kieliszkami. Ukradkowe eksperymenty z leniwą zuzią dowiodły ponad wszelką wątpliwość, że łączy ona dwa interesujące mnie pokoje - salę, w której się znajdowałem i pokój, do którego zamierzałem się wedrzeć. Zauważyłem przy tym, że gdybym zdołał odnaleźć jakiś przedmiot i wetknąć go pod tacę, wówczas niestabilna konstrukcja na skutek działania siły odśrodkowej wywołanej obrotowym ruchem zuzi powinna z hukiem spaść na podłogę w pokoju, gdzie - jak wiedziałem - ukrywał się Von Hess, i wywołać tak potrzebne mi zamieszanie. Rozglądając się wokoło w poszukiwaniu odpowiedniego przedmiotu wzrok mój padł na stojącą na pobliskim stoliku czarkę do zupy. Umieściłem ją denkiem do góry na platformie zuzi, a następnie - niezwykle ostrożnie - przeniosłem całą tacę i przytrzymując ręką położyłem ją na tej niewielkiej podstawce. Wyczekałem jeszcze chwili, gdy ucichła muzyka i szybkim ruchem ręki zakręciłem maszyną. Dźwięk roztrzaskującego się w sąsiednim pokoju szkła rozległ się znacznie głośniej niż mogłem przypuszczać, w pełni też zagłuszył odgłos kręcącej się leniwej zuzi i - tak jak przypuszczałem - sprawił, że większość spośród klubowej ochrony ruszyło, by zbadać jego przyczyny. Wdarli się do zamkniętego pokoju i wywlekli z niego zajętego własnymi, ciemnymi sprawkami Von Hessa. Wykorzystując ten chaos, przedostałem się, po raz drugi wykorzystując zuzię, do tajemniczego pokoju.

Pokój, do którego dostałem się w tak nietypowy sposób był zupełnie ciemny i zmuszony byłem zaświecić latarkę. W jej świetle przekonałem się, że jest on stosunkowo nieduży i luksusowo wyposażony. W oczy rzucał się dziwaczny, kojarzący się z wikingami motyw. W samym zaś środku pokoju, wypełniając niemal całą wolną przestrzeń stał ogromny okrągły stół z kosztownie i kunsztownie inkrustowanym blatem. Ponad nim zauważyłem lampę i - nieco lekkomyślnie - zaświeciłem ją. Dopiero teraz mogłem dokładnie przyjrzeć się wyposażeniu pokoju i - przede wszystkim - jego głównemu meblowi. Oglądając stół zauważyłem, że sygnet z runą, który znalazłem w kryjówce Louiego pasuje i otwiera osiem z dziewięciu zamkniętych panelami skrytek. Dziewiąta z nich, ta nie wyposażona w zamek, miała wyryty na sobie motyw smoka wikingów. Rozpoznałem go jako herb Landulpha, znanego mi dzięki badaniom nad staroświeckim obrządkiem Rycerzy Teutońskich. To wystarczyło, by naprowadzić mnie na ślad - każdy z paneli ozdobiono herbem jednego z oryginalnych Rycerzy Trójcy i oprócz niego - dziwacznym znakiem, stanowiącym kombinację dwóch run. W samym centrum stołu zaś, na mosiężnej tarczy, widniał wyryty napis głoszący „Każdy Dar Dla Niego Jest Teraz Mu Oddany" („Each Gift To Him Is Now Devoted"). Wewnątrz każdego otwartego przeze mnie schowka skrywała się niewielka tabliczka zawierająca unikalną prawdopodobnie związaną z herbem sentencją. Jasne się stało, że dopiero otwarcie w określonym porządku schowków da efekt w postaci otwarcia się tego opatrzonego znakiem smoka, jednak zabrało mi dłuższą chwilę domyślenie się, co mogło determinować tę wymaganą kolejność. Kluczem było porównanie zdania z tarczy z jego zapisem z pergaminu i tłumaczenia, poczynionego przez Helen. Otwarcie paneli w kolejności, w jakiej pojawiały się runy sprawiło wreszcie, że wieko ostatniego

Pieczęć do wosku.

- Pierwszym pierścieniem jest ten znajdujący się najdalej od nas. Pozostałe ponumerowano w kolejności.
- Obróć pierścień 4 w prawo.
- Obróć pierścień 1 w prawo.
- Obróć pierścień 5 w prawo.
- Obróć pierścień 1 w prawo.
- Obróć pierścień 2 w prawo.
- Obróć pierścień 1 w prawo.
- Obróć pierścień 3 w prawo.
- Obróć pierścień 5 w lewo.
- Obróć pierścień 1 w prawo.
- Obróć pierścień 2 w lewo.
- Obróć pierścień 3 w lewo.
- Obróć pierścień 1 w lewo.
- Obróć pierścień 4 w lewo.

CHEAT: ringding

Stół z herbami

- Linia tekstu zapisanego na tarczy pośrodku stołu odpowiada linii tekstu przetłumaczonego przez Helen pergaminu.
- Otwórz schowek, na którym znajdują się pierwsze dwie runy wskazywane przez tekst Helen.

yt	jg	if	tt	oh
im	is	no	wd	yf
ot	ed			

- Kontynuuj, dopóki wszystkie schowki nie będą otwarte.
- Dodatkową wskazówką może być porównanie sentencji zapisanych na płytkach w schowkach z runami o tym samym znaczeniu umieszczonymi na tablicy ściennej obok kominka. To powinno dopomóc w odszyfrowaniu, które dwie runy tworzą dany znak.

CHEAT: arthur

schowka odskoczyło, ujawniając swą zawartość...! Kiedy wieczko ostatniego schowka odskoczyło, wewnątrz ujrzałem niezwykle starą książkę. Oprawiona w jaszczurzą skórę zawierała sześć kolejnych pasujących do siatkowego modelu run. Kiedy jednak sięgnąłem po nią, księga otworzyła się, a jej kartki poczęły samoistnie, jakby pod wpływem silnego wiatru obracać się! Przyglądając się temu z niedowierzaniem zauważyłem, że na jedną ze stron upada kropla krwi... Kierowany nieuzasadnionym przeczuciem dotknąłem swego lewego oka i z przerażeniem dostrzegłem krew na opuszkach palców! Od tego momentu krew poczęła płynąć coraz bardziej wartką strugą! Krzyknąłem w przerażeniu i pochwyciłem tę piekielną księgę! ...Wizja zniknęła. Księga w spokoju leżała przede mną... Pochwyciłem ją po raz wtóry i wypadłem przez drzwi. Opuszczając Raven Room zauważyłem jeszcze, jak Winslow i Detektyw Merylo toczą zaciekły spór dotyczący rzekomego braku jurysdykcji każdego z nich. Pomiędzy nimi, jak szmaciana, trzymana pod ramiona bezwolna lalka stał Von Hess. Ja jednak nie miałem ochoty słuchać ich kłótni... Wróciłem do domu.

Rankiem następnego dnia, dysponując wszystkimi trzema komponentami niezbędnymi do odprawienia zaklęć „blokujących wizje", skierowałem swe kroki do domu wypoczynku. Już jednak wchodząc do znajomego mi pokoju spostrzegłem, że coś nie jest tak, jak powinno być. Wszelkie ślady po jego lokatorze, a moim poprzedniku i niedawnym rozmówcy zostały skrzętnie usunięte - łóżko wyglądało na nieużywane, pozostałe meble również nie nosiły znamion użytkowania. W chwilę po mnie do pokoju weszła pielęgniarka. Zapytana o pana Pensky'ego pokręciła głową i świetnie odgrywając jakąś niezrozumiałą dla mnie rolę i odparła, że nie wie o kogo właściwie pytam. Powtórzenie nazwiska uprzedniego lokatora tego pokoju nie przyniosło niczego nowego oprócz kolejnego kłamliwego zapewnienia, że dama ta nie wie o kim mówię, nie zna tego nazwiska, a w dodatku pokój, w którym się znajdowaliśmy stoi pusty od miesięcy. Zdezorientowany odwróciłem się od niej, jednak do mych uszu dobiegło jeszcze pytanie, czy na pewno nie pomyliłem miejsca. Kierowane nieprawdopodobnym magnetyzmem moje spojrzenie spoczęło na fotelu, na którym siedział Pensky. I wtedy wydało mi się, że widzę go znowu. Siedział w nim z głową opuszczoną w ten szczególny sposób... Kiedy patrzyłem, jego serce niespodziewanie zaczęło bić! Jego obraz zamazał się i zmienił w wizerunek człowieka z laską mruczącego coś delikatnie do siebie samego...! Cichy głos zaniepokojonej moim dziwnym zachowaniem pielęgniarki zabrzmiał w moich uszach niczym wystrzał. Odwracając się do niej spostrzegłem, że bicie serca ustało. Odwracając się z powrotem w kierunku fotela stwierdziłem, że jest on pusty... Prawie nie słysząc poważnie już zaniepokojonej pielęgniarki wymamrotałem, że wszystko jest w porządku i opuściłem dom wypoczynku...

AKT TRZECI , SCENA PIERWSZA [CD 4]

Od chwili mego powrotu z domu wypoczynku zdążyło upłynąć kilka długich, wypełnionych oczekiwaniem dni... Przez cały ten czas bowiem liczyłem, że usłyszę choć słowo od Pensky'ego. Bez efektu. Powoli zaczynałem powątpiewać w swą poczytalność. Jednak tego poranka nastąpiło coś, co pozwoliło mej sprawie potoczyć się dalej, aż do swego tragicznego finału...

Tego dnia bowiem, wchodząc do mego biura zauważyłem leżącą na blacie stołu przesyłkę. Otworzyłem ją pospiesznie i wewnątrz koperty znalazłem kartkę, na której starannym pismem skreślono kilka zaledwie słów. Jak z nich wynikało, piszącą miała być jakaś „Madame Cassandra", której Pensky polecił skontaktować się ze mną. To był pierwszy ślad od wielu dni...

...Zbliżając się do domu wskazanego przez adres na zaproszeniu, notowałem w pamięci szczegóły jego położenia. Był to stary lub zbudowany w stylu wiktoriańskim stylu dom, wzniesiony w doskonałej, bogatej dzielnicy Cleveland. Pokojówka, która otworzyła drzwi w odpowiedzi na moje pukanie i poinformowana co do celów mojej wizyty poprowadziła mnie wprost do salonu. Tam zostałem pozdrowiony przez ekscentryczną kobietę, w cudzoziemskim nakryciu głowy i owiniętą szalem. Pozdrowiła mnie (zauważyłem, że mówiła z dziwnym, obcym, teatralnym akcentem) i wyjawiła mi, że dobrze stało się, że znalazłem się u niej, gdyż wyjawi mi mą przyszłość i sprawi, że odnajdę w życiu szczęście. Kiedy jednak zaskoczony odpowiedziałem, że trafiłem do niej na skutek listu, nagle straciła swój wystudiowany akcent, zdjęła turban i szal, po czym, już w pełni normalnie zaczęła otwarcie rozmawiać. Konwersacja z Madame Cassandrą ujawniła następujące informacje:

- Mr. Pensky polecił jej skontaktować się ze mną w - jak to określił - „krańcowo ważnej" sprawie, jednak ona sama nie ma pojęcia, co miał na myśli. Przekazał jej tę prośbę listownie i zastrzegał, że może być przez pewien czas nieuchwytny.
- Moja aura wykazuje oznaki zaklęcia. To stwierdzenie klątwy ujawniło, iż rzeczywiście posiada ona jakiś nieuchwytny, nadzwyczajny talent parapsychiczny! Trzy talizmany mogły i miały chronić mnie przez pewien czas, jednak, by je naprawdę zatrzymać, powinienem „wejść w krainę snów i podróżować aż do źródła koszmarów".
- Kiedy zaś opowiedziałem jej o moich koszmarach, zaproponowała wprowadzenie mnie w trans hipnotyczny...

Nie do końca wiedząc co robię, jednak żywiąc szczerą nadzieję, że to wreszcie dopomoże odegrać się od wizji, zgodziłem się. Ona zaś wydobyła swój wisiorek i za pomocą jego jednostajnego kołysania sprawiła, że straciłem przytomność i - o dziwo - rzeczywiście znalazłem się w miejscu, które można nazwać Krainą Snów. Wizja rozpoczęła się w znany już mi sposób - w tajemniczym krajobrazie, w którym jedynym „realnym" elementem były ogromne kamienne wrota.

Tym razem jednak człowiek z laską nie pojawił się, by mnie prześladować. Nie niepokojony począłem dokładnie rozglądać się wkoło i badać tajemnicze odrzwia. Kiedy jednak zbliżyłem się do nich, kamienna gargoyla wieńcząca ich spojenie poruszyła się...! Przestraszony, lecz nie na tyle, by zaprzestać mej „śniącej podróży", chwyciłem klamkę i szarpnąłem ją w dół. W momencie gdy to uczyniłem, kakofonie dziwacznych dźwięków przeszyły powietrze, a cały krajobraz, w jakim się znajdowałem rozmył się i zniknął. W jego miejsce pojawiła się dziwnie zdobiona sala. W jednej z jej ścian widniały tajemnicze, ozdobne drzwi, których kluczem był - jak się szybko domyśliłem - odpowiedni układ kamieni, a ściślej - wyrytych w nich znaków, jaki należy ułożyć w miejsce już widocznego. Niestety - po kilku próbach zrezygnowałem z działania na ślepo i ruszyłem obejrzeć salę, w której tak dziwnym trafem się znalazłem. Stanowiła ona przemieszczenie wypaczonych obrazów odwiedzonych podczas mego śledztwa miejsc... Zewsząd dobiegały mnie dziwaczne, nienaturalne głosy, mówiące naraz i przez siebie coś, co brzmiało jak rymowane zagadki bądź też całkowicie pozbawione sensu frazy... Jednak już wkrótce przekonałem się, że jeżeli skupię uwagę na jakimś z przedmiotów, jestem stanie „wyłowić" z tego chaosu zdania nie pozbawione sensu...! Co więcej - ze sporym zdumieniem (nawet jak na tę niesamowitą sytuację) skonstatowałem, że to właśnie owe głosy stanowią klucz do rozwiązania zagadki kolejności układu kamieni z glifami. To dzięki nim zrozumiałem, że lewa strona wrót stanowi symbol dnia, gdy prawa reprezentuje noc. Wróciłem pod odrzwia, by - uzbrojony w podpowiedzi - spróbować dopełnić wymaganego układu...

Wyśnione wrota

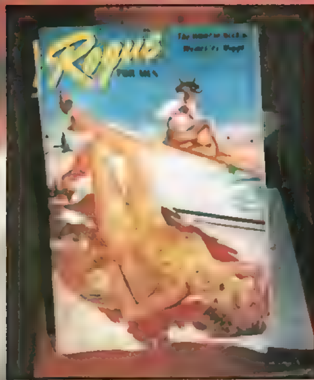
- Wysłuchaj 15 wskazówek wygłaszanych przez głosy w wyśnionych biurach.
- Czyń jak następuje:
- strona lewa, od góry w dół
  - korona
  - klucz
  - wąż
  - gwiazda
  - klucz
  - tarcza
  - słońce
  - ptak
- strona prawa, od góry w dół
  - ptak
  - księżyc
  - tarcza
  - ryba
  - wąż
  - kometa
  - korona
  - ryba

CHEAT: cancan

Kiedy ostatni symbol wpasował się w należne sobie miejsce, wrota otworzyły się z przeciągłym skrzypieniem. Nagle pchnięty mocnym podmuchem niby-wiatru zostałem wepchnięty w otwarte odrzwia! Unosiłem się w otwartej przestrzeni, w kosmosie, a drzwi, przez które zostałem wepchnięty zniknęły... W pustce przede mną unosiło się - obracając z wolna - osiem kul, każda z barwnego kryształu i każda ozdobiona dziwacznym (choć skądś mi jakby znanym) symbolem. Sam nie wiem jak długo przenosiłem się pomiędzy nimi, jednak żadna z prób odkrycia istoty zagadki nie przynosiła efektów. Wtedy zrozumiałem, że muszę wiedzieć więcej, by przedrzeć się przez wyśnioną krainę i „wyśnić" do końca moje koszmary. Uciekłem ze snu i - nieco zaskoczony i oszołomiony - znalazłem się na powrót we własnym ciele, siedząc przy Madame Cassandrze. Opowiedziałem jej o kulach i wysłuchałem jej wyjaśnienia poczucia obcości, a zarazem swojskości glifów na nich wyrytych. Miały być to symbole astrologiczne, za pomocą których oznaczano również planety... Na potwierdzenie swych słów podała mi księgę, w której, obok wyjaśnienia, iż planety owe składają się na układ słoneczny, znalazłem również informację, że każda z „planet" skojarzona jest z mistycznym numerem. Jednak nie wskazywano porządku, w jakim należałoby je odwiedzić i dzięki temu uzy-



skać dostęp do dziewiątej, lodowej, białej... Zdaniem Cassandry rozwiązanie zostało głęboko pogrzebane w umyśle mordercy. Znalezienie klucza



do jego szaleństwa miało dać mi zarazem rozwiązanie zagadki kul.

Postanowiłem podążyć tym tropem, jednak, zanim jeszcze na powrót zanurzyłem się w dochodzeniu, udałem się do biura zwierzchnika. Moja rozmowa z nim przyniosła co następuje:

• Von Hess został w końcu zatrzymany przez FBI. Ostatecznym „argumentem" okazał się być sam Eliot Ness.
• Poinformowałem go o nowych aspektach mojego śledztwa i potwierdziłem, iż z całą pewnością istnieje związek pomiędzy sprawą moją a Rzeźnika. Mr. Sullivan, mimo iż [illegible] pozytywnie odniósł się do moich rewelacji, przyzwolił [illegible] odwiedzenie Merylo i Winslowa i dowiedzenie się czegoś więcej o tamtej sprawie.
• Kiedy jednak zapytałem o właściciela/właścicieli Raven Room, nie odpowiedział od razu. Wiedziałem, o czym myślał - klub miał wpływowych gości składających się na jego tak zwane „szerokie plecy", nasza ledwo co opierzona agencja natomiast nie mogła pozwolić sobie, by ktoś robił [illegible] w tych [illegible]. Jednak [illegible] przyrzekł, że sprawdzi, czy nie dałoby się dowiedzieć, kim jest właściciel klubu.

Umęczony koszmarami sennymi, trzymałem się kurczowo [illegible] rzeczywistej drogi postępowania. Dlatego też, zaraz po wyjściu z gabinetu szefa, skierowałem się do biura Merylo, by dowiedzieć się jak najwięcej o sprawie Torso Killera. Konwersacja z nim ujawniła co następuje:

• Mimo iż nie wierzył w moją koncepcję ścisłego związku łączącego obydwie sprawy, zgodził się na moje zapoznanie się ze zgromadzoną przez niego dokumentacją.
• Von Hess zgubił coś podczas aresztowania. To „coś" [illegible] przywłaszczył sobie Merylo. Wręczył mi te część - zdobione zaproszenie o dziwacznie pozaginanych krawędziach - ja zaś oczywiście równie skwapliwie natychmiast ją schowałem.
• Medalion Von Hessa, który został zabrany z kryjówki Lorego stanowi prawdopodobnie jeden z dowodów i znajduje się w posiadaniu FBI.

Przeglądnięcie teczki z materiałami dowodowymi zgromadzonymi przez Detektywa Merylo w sprawie Rzeźnika nie przyniosło nadspodziewanych objawień. Zawierały one listę ofiar, raport dotyczący pierwszej ofiary powiązanej z Torso Killerem, kilka fotografii miejsc odnalezienia ciał i fragmenty pokrwawionych gazet, w jakie zawinięte były części odkrytych ciał. Raport o pierwszej ofierze Rzeźnika - niejakim Angelo Santini - zawierał informację, iż jest on jedyną (oprócz [illegible]go Ryby) zidentyfikowaną ofiarą przypisywaną temu właśnie seryjnemu mordercy. Notka ta nie obejmowała jednak wielu innych interesujących mnie kwestii - jako godny zanotowania uznałem jedynie adres mieszkania zamordowanego, gdyż postanowiłem wznowić swoje dochodzenie właśnie od wizyty w nim. Pokrwawione fragmenty gazet natomiast, podobnie jak ofiary, wyglądały jakby dobierano je zupełnie przypadkowo - pochodziły z różnych miast, różnych lat, dni...
Już po przejrzeniu zawartości akt, zadałem kilka kolejnych pytań Merylo. Odpowiadając, udzielał mi następujących wiadomości...

• Morderstwo Santiniego niezbyt pasuje do innych przypisywanych Rzeźnikowi, popełnionych na anonimowych ofiarach.
• Jak sądził, pokrwawione strzępy gazet, które posłużyły do owinięcia fragmentów ciał nieszczęsnych ofiar, są czymś w rodzaju wskazówki, jednak - jak dotychczas - nie zbliżył się ani o włos do odkrycia, o jaki wzór czy wiadomość chodzi. Nadmienił również, że gdybym złamał ów kod - jeżeli w ogóle istnieje jakiś - uczyniłbym wiele dobrego w sprawie bestialskich mordów.
• Podczas śledztwa jedno z ciał odnaleziono tutaj, w Cleveland, w Kingsbury Run - nieopodal wylotu systemu kanałów.
• Winslow wciąż dysponuje częścią materiału dowodowego w tej sprawie - tą, którą udało się zabezpieczyć po śmierci Fischera - między innymi również strzępami gazety, w jaką owinięto części jego ciała.

Podziękowałem detektywowi i nie zwlekając, udałem się wprost do biura Winslowa. Jednak tu nie poszło mi tak dobrze, jak u Merylo. Agent FBI nie wiedział nic o nagłym zniknięciu Pensky'ego z Sunnyvale; von Hess w trakcie przesłuchiwania nie ujawnił praktycznie żadnych istotnych informacji; wreszcie przyznał, że dysponuje medalionem von Hessa, lecz nie może przekazać w moje ręce ważnego - być może - dowodu przestępstwa federalnego. Nie zamierzał również współpracować w sprawie odnajdowanych, poćwiartowanych ciał, gdyż, jak mniemał, kwestia ta nie podlega mojej jurysdykcji oraz że w gruncie rzeczy istnieje niewielkie prawdopodobieństwo, iż sprawy Rzeźnika



i moja są ze sobą powiązane. Przyznał jednak, że istotnie część materiału dowodowego powinna być w ciągłej dyspozycji Merylo i obiecał przekazać ją detektywowi jak najszybciej.

Rozczarowany oficjalnością Winslowa opuściłem jego gabinet i - trochę na przekór wszystkiemu - postanowiłem nadal szukać dowodów, ściśle i wyraźnie wykazujących, iż wspomniane sprawy są sobie pokrewne. Pierwszym krokiem na drodze prowadzącej do tego celu było odwiedzenie kanału, o którym mówił Merylo. Niestety, był on zamknięty, a i w jego pobliżu nie odnalazłem niczego, co mogło by się przydać.

Kolejnym posunięciem było wyzyskanie informacji odnalezionej w biurze detektywa i odwiedzenie siedziby pierwszej ofiary „Rzeźnika". Ta - w przeciwieństwie do pozostałych jego ofiar - została zidentyfikowana jako Angelo Santini, a ponadto jego pokój w domu jego rodziców umiejscowionym w domu średniej klasy mieszczan, został zachowany w stanie, w jakim chłopak go opuścił. Spotkanie z matką Angelo wytrąciło mnie po trosze z równowagi. Ta na wskroś przygnębiona kobieta uparcie przekonywała mnie i - zapewne - również siebie, że jej chłopiec - mimo iż rzeczywiście trudny - nie zasłużył sobie na tak tragiczny los. Poprosiła mnie również o niezmienianie wystroju pokoju. Jak mówiła - policjanci wszystko przeszukali, wszystko jednak, gdy tylko odeszli, ona przywracała temu miejscu poprzedni wygląd - i teraz wszystko na pamięć jej bestialsko zamordowanego syna. Zdając sobie sprawę z tego, że jakiekolwiek oględziny staną się wręcz niemożliwe, gdy mam uczepioną swojego ramienia zdesperowaną kobietę, postanowiłem uspokoić jej obawy. Przyrzekłem jej uroczyście, że zostawię ten pokój w stanie, w jakim go zastałem. Najwyraźniej uwierzywszy, opuściła mnie. Pozostałem sam w pokoju po wszystkim, który los tak straszliwie skrzyżował z Torso Killerem. Pobieżne z konieczności przeszukanie nie wniosło niczego w moją sprawę [illegible] na moment przed ostatecznym [illegible] rzucił mi się w oczy niewielki szczegół: jakiś nienaturalny, niewytłumaczalny cień w oknie. Wyłączyłem światło w pomieszczeniu i opuściłem roletę. Upewniwszy się, że ów tajemniczy cień rzucany jest przez jakiś ciemny kształt, sięgnąłem po niego i ku mojemu zdumieniu wyjąłem [illegible] z tyłu rolety fotografię. Zdjęcie to przedstawiało Angelo Santiniego i [illegible] „Rybę" stojących na tle astrologicznej tabeli w tylnym pokoju Raven Room. Pierwsza i ostatnia ofiara Rzeźnika razem, w Raven Room... - byłem pewien, że to więcej niż przypadek, jednak moim podejrzeniom wciąż zbyt łatwo było zaprzeczyć...

Udałem się do nocnego klubu, umacniając się w przekonaniu, że wreszcie uda mi się odnaleźć ostateczny dowód łączący Raven Room z Rzeźnikiem. Bez problemów przeszedłem przez foyer do opustoszałej sali balowej, celem przedostania się do pokoju leżącego za tajemniczymi drzwiami. Z początku wszystko układało się jak najlepiej, jednak kiedy tylko spróbowałem przekręcić [illegible] zużę, by dzięki niej „wjechać" do tajemniczego pomieszczenia, zrozumiałem, że nie będę w stanie wykonać swojego planu - mechanizm zablokowany został wielką kłódką! Najwyraźniej ktoś domyślił się, jaką drogą udałem się do wnętrza. Rozczarowany i wściekły wróciłem pod drzwi. Ozdobione były serią płyt, jakie układały się w ich dziwaczny geometryczny ornament. Nagle przypomniałem sobie, że von Hess manipulował przy nich tuż przed otwarciem się drzwi...! Wspomniałem również komentarz Merylo, dotyczący dziwnej amnezji i zaniepokojenia von Hessa w kwestii tajemniczej zgubionej przez niego kartki. Wyjąłem ją z kieszeni płaszcza i, pewny istnienia związku pomiędzy zaproszeniem a sekwencją otwierającą drzwi, począłem - idąc za głosem intuicji i pewny istnienia na karcie zagięć - składać ją niczym origami... Kiedy wreszcie udało mi się złożyć ją prawidłowo, ukazał się wzór złożony z ornamentacji na brzegach zaproszenia! Nie pozostało mi nic innego jak wcisnąć we wskazanym porządku kolejne płyty drzwi...

Drzwi tylnego pokoju

- Płyty-przyciski powinny zostać wciśnięte w porządku znalezionym na złożonym zaproszeniu.
- Sekwencja ta wygląda w następujący sposób:



CHEAT: triangle

Pomieszczenie było puste. Przeszukałem je, wciąż żywiąc nadzieję na znalezienie czegoś, co ostatecznie potwierdzi moje podejrzenia o istnieniu związku pomiędzy Torso Killerem a klubem. Nie znalazłem niczego, jednak, gdy rozczarowany począłem wodzić wzrokiem po ścianach i umieszczonych na nich tablicach, coś zwróciło na siebie moją uwagę. Na jednej z nich przedstawiony układ planet wyglądał nadzwyczaj znajomo. Nagle pojąłem skąd znam ten obraz - cechowało go niesamowite podobieństwo do układu kryształowych kul z mojej wizji. Posługując się tabelą byłem w stanie ułożyć kolejność dopasowując wzorzec do numerów odnalezionych na pokrwawionych strzępach gazet...!

Musiałem jednak wpierw przejrzeć akta sprawy prowadzonej przez Merylo i wrócić do jego gabinetu. Pierwszym, o co spytałem detektywa było, czy Winslow przekazał mu tę niedostępną wcześniej część dowodów, i - ku mojemu ogromnemu zdziwieniu - dowiedziałem się, że i owszem. Mogłem wreszcie obejrzeć je wszystkie razem... Liczby zdawały się tworzyć jakiś system, w którym każda z ofiar została złączona z określoną gazetą. Na każdej z nich, po lewej stronie był numer nie pokryty plamą krwi (które początkowo wydawały się przypadkowe). Wtem przez głowę przemknęła mi myśl, że jeśli morderca wypełnia warunki rytuału opisanego na pergaminach, które przetłumaczyła dla mnie Helen, każda z ofiar została zadedykowana jednemu z „Pasterzy Gwiazd". To zaś był ten sam zwrot (shepherds of the stars), jaki został użyty w księdze Madame Cassandry, w odniesieniu do gwiazd. Ta księga zaś opisywała każdą z planet numerem... Zatem gdybym przebył „drogę kul" w porządku, w jakim Rzeźnik dedykował im swe ofiary...

Pospiesznie podziękowałem detektywowi i udałem się do salonu Madame Rollins. Znalazłszy się w nim, jeszcze raz przeanalizowałem wiedzę zawartą w astrologicznej księdze i spróbowałem zestawić znajdujące się w niej numery z numerami z gazet i porządkiem ukazanym na tablicy w nocnym klubie. Będąc niemal pewnym prawidłowego zestawienia, poprosiłem ją o wprowadzenie mnie w trans i... odpłynąłem...

W krainie snów na powrót stanąłem przed kryształowymi kulami. Używając numerów z pokrwawionych strzępów gazet jako przewodnika rzeczywiście byłem zdolny skojarzyć sfery z odpowiadającymi im astrologicznymi numerami i „przejść" po nich w porządku ukazanym na tablicy...

Kryształowe kule

- Prawidłowy porządek jest zawarty w numerach widocznych na okrwawionych gazetach i w księdze Madame Cassandry
- Właściwa kolejność planet:
1. SATURN
2. MARS
3. MERCURY (Merkury)
4. VENUS (Wenus)
5. SUN (Słońce)
6. MOON (Księżyc)
7. JUPITER (Jowisz)
8. EARTH (Ziemia)
9. THULE - brak symbolu



...Kiedy ukończyłem swą astralną podróż, świat wokół mnie zamarł na moment, a ja - niespodziewanie - znalazłem się w ogromnej podziemnej sali. Korzenie wielkiego drzewa wdzierały się do sali... Stojący tron został wyrzeźbiony w drzewie, a jeden z jego korzeni krył się w wodzie sadzawki znajdującej się u stóp tronu. Ostrożnie podchodząc bliżej zauważyłem, że na skraju sadzawki, na okalającym ją podwyższeniu leżą kamienie z wyrytymi ikonami bądź totemami. Zatrwożony zauważyłem również, że jeden z nich jest niewątpliwie przypisany do mnie...! Wrzuciłem go do sadzawki. Na powierzchni znajdującej się w niej cieczy powoli utworzył się obraz: zobaczyłem siebie, pogrążonego w transie naprzeciw Madame Cassandry. Wyjąłem go i wrzuciłem kolejny: tym razem ujrzałem Angelo Santiniego, jak umieszcza list i plik banknotów w schowku za ukrytym panelem przy podłodze w swym pokoju. Wrzuciłem jeszcze jeden i zobaczyłem kratę umieszczoną w wejściu do kanałów. Światło pobliskiego neonu baru „Schust's" odbijało się w wodzie. I naraz olśniło mnie! Stało się jasne, że gdzieś w głębi tych kanałów znajduje się kryjówka mordercy. Uciekłem ze świata snów i - w chwilę później - opowiedziałem Cassandrze o „kamieniach snów".

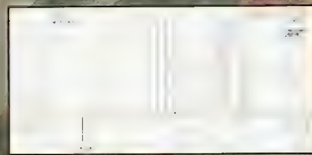
Ona zaś wyjaśniła mi ich znaczenie - były kluczem otwierającym wrota pomiędzy rzeczywistością a krainą snów. Co więcej, dowiedziałem się, że gdybym miał kamień zabójcy, mógłbym śledzić jego ruchy. Aby jednak uzyskać ten kamień, musiałbym znaleźć coś, co należało właśnie do niego.

Zanim jeszcze skierowałem się do kanałów, udałem się do domu Santinich. Pani Santini, pomna mej obietnicy, wpuściła mnie po raz drugi do pokoju Angela, gdzie natychmiast otworzyłem skrytkę. W jej wnętrzu znalazłem kilka stron wydartych z dziennika szkolnego oraz notkę od Pensky'ego dołączoną do dużej sumy pieniędzy. Wyglądało na to, że Pensky odkupił od chłopca woreczek z runami, który najprawdopodobniej - ukradł z tylnego pokoju nocnego klubu. Zawołałem panią Santini i wręczyłem jej te pieniądze. Nie mogły wprawdzie wskrzesić jej syna, ale...

Czując, że „sekretne leże" mordercy znajduje się gdzieś w plątaninie korytarzy i komór kanałów, udałem się do jego wejścia. Zbliżając się do niego, zauważyłem mężczyznę w surducie otwierającego kratę. Odległość nas dzieląca była naprawdę znaczna, jednak ja wszędzie rozpoznałbym laskę, którą tamten dzierżył...! To był człowiek z moich koszmarów, człowiek, co do którego byłem pewien, że jest mordercą, Rzeźnikiem! Krzyknąłem, by go zatrzymać, lecz on otworzył kratę i zniknął w ciemnościach kanałów układających się w mroczny labirynt pod Cleveland... Kiedy jednak podbiegłem do wejścia, zauważyłem, że popełnił błąd, który mógł mnie do niego doprowadzić: zaskoczony nagłym wezwaniem skaleczył się w rękę, a w miejscach, o które się oparł pozostały ślady krwi...!

AKT TRZECI, SCENA DRUGA [CD 5]

...Otoczyły mnie ciemności tuneli kanałów tego podziemnego miasta Cleveland. Próbowałem jak najszybciej podążać za człowiekiem z laską, jednak bardzo szybko zorientowałem się, że zgubiłem jego ślad... Korytarze kluczyły, często odnoga, którą akurat szedłem kończyła się ślepo, bądź łączyła się z inną drogą. Coraz bardziej zrozpaczony krążyłem, by wreszcie dotrzeć do miejsca, które z początku wydawało się jedynie kolejnym ślepym zaułkiem...!



To właśnie tutaj, w pomieszczeniu, ścianę którego pokrywały rury i przełączniki pary, po dokładniejszym przyjrzeniu się trafiłem na krwawy ślad zranionej ręki domniemanego zabójcy. Szybko zorientowałem się, że poprzez przekręcanie zaworów ciśnienia pary z pobliskiej kotłowni, tak by wszystkie wskazały ten sam poziom, mógłbym uchwycić ideę otwierania ukrytego przejścia. Poziom ciśnienia, jaki powinienem osiągnąć ujawniał ostatni, środkowy wskaźnik, ten, którego jako jedynego, wartości nie mogłem zmienić.

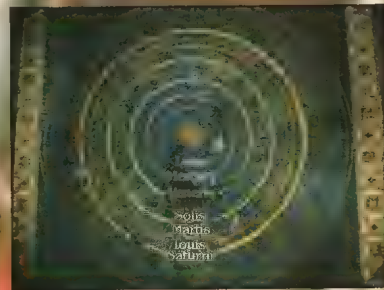


Wskazniki ciśnienia

Dostosuj poziom ukazywany przez wskazniki do dolnego wskaźnika (30)

CHEAT: pressure

Ściana uchyliła się na tyle, że mogłem przecisnąć się przez powstały przesmyk. Jednak nie na wiele się to zdało: odkryłem jedynie krótki korytarzyk kończący się ciężkimi kamiennymi wrotami. Drzwi te pokryte były zawiłymi mistycznymi symbolami, ale nie znalazłem na ich powierzchni niczego, co sugerowałoby sposób ich otwarcia - nie istniały ani klamka, ani zamek. Udało mi się natomiast dostrzec niewielkie wyżłobienie - jego rozmiar i kształt przywodził na myśl „żelazny krzyż".



Aby móc przedostać się w samo serce labiryntu - kryjówki mordercy, potrzebowałem kluczowego elementu spośród dowodów znajdujących się u Dicka Winslowa - brązowego medalionu, jaki von Hess znalazł w kryjówce Lourego. Udałem się zatem do biura agenta, by tam stoczyć z nim trudną słowną utarczkę i próbując przekonać go do myśli, by dał mi szansę zostać człowiekiem, który złapał Rzeźnika. Zgodził się na przekazanie mi medalionu, pod warunkiem jednak, że i on weźmie udział w wyprawie do labiryntu kanałów, tak, by w razie gdybym rzeczywiście wykrył położenie kryjówki mordercy, również zostać zaliczonym do tych, którzy rozwiązali tę mroczną, przerażającą sprawę.

Niedługo później obydwaj zagłębialiśmy się w labirynt tuneli „podziemnego Cleveland". Za sobą, od strony idącego za mną Winslowa wciąż słyszałem niewyraźne przekleństwa słane pod adresem otaczających nas „uroków" kanałów. Kiedy osiągnęliśmy wysokość alkowy, wyjął medalion i przekazał go w moje ręce. Teraz, dzierżąc go w dłoni, mogłem przekonać się, że rzeczywiście pasuje on idealnie do wyżłobienia w centralnej części wrót. Przyłożony do niego sprawił, że odrzwia otworzyły się na wielką komnatę...! Ten pokój cechowała niewytłumaczalna aura nadnaturalnej grozy. Ściany, podłoże, nawet strop pokryty był wyżłobieniami i mozaikami nieludzkich scen i napisów. W samym zaś środku pokoju, na podłodze, umieszczona w taki sposób, że nie można było jej ominąć w drodze do kolejnych ciężkich drzwi, widniała wymalowana ogromna runa. Drzwi w przeciwległej ścianie były ciężkimi drewnianymi wrotami, z boku których umieszczono dwie wyrzeźbione w kamieniu głowy Vikingów, przez szczelinę ust których płynęła strumieniem woda. Z tyłu dobiegł mnie głos agenta FBI, który mówił, że miejsce to przyprawia go o ciarki... Nie słuchając go przekroczyłem runę wymalowaną na podłodze i naraz... zaatakowała mój umysł kolejna przerażająca wizja! Oto kamienne głowy Vikingów stały się prawdziwe, a z ich naturalnych teraz ust popłynęły rzeki krwi...! Zobaczyłem jeszcze, jak Winslowem wstrząsają nudności i jak, mamrocząc coś o tym, że to wszystko jest zbyt dziwne, znika w mroku korytarza, pozostawiając mnie sobie samemu. Nie byłem tym zaskoczony, już wcześniej podej-

rzewałem, że jego wewnętrzne tchórzostwo przewyższa tę tak podkreślaną żądzę sławy...

Stanąłem przed wielkimi kamiennymi drzwiami. Zamykały je serie dźwigni i metalowych sztab. Począłem nerwowo za nie szarpać, rozpaczliwie próbując znaleźć kolejność, która uaktywnia zamek i przesunie sztaby.

Drzwi przesuwnych sztab

Dźwignie ponumerowano zgodnie z biegiem wskazówek zegara, poczynając od lewego górnym rogu.
Wymagana sekwencja to: 5 4 2 3 7 5 2.

CHEAT: barbell

Przekroczyłem próg wrót i pokonałem schody, by znów stanąć przed kamienną ścianą. Podobnie jak poprzednie, kolejne wrota pokryte były dziwnymi runami i nacięciami. I również w tym przypadku moje próby zrozumienia i złożenia zamka spełzły na niczym - nie byłem w stanie poruszyć tych bram... Poddałem się i już odwracałem się, by opuścić to niesamowite miejsce, gdy naraz wzrok mój padł na umieszczoną po lewej stronie drzwi, tuż pod sufitem, kratkę kanału wentylacyjnego.

Kiedy udało mi się wypracować pozycję, by móc spojrzeć w jego przestrzeń, z zaskoczeniem rozpoznałem tylny pokój nocnego klubu. Perspektywa ograniczona była co prawda do wielkości kanału biegnącego do kominka, jednak mogłem bez problemu obserwować to, co tam się rozgrywało - zgromadzenie dziwacznie ubranych członków jakiegoś tajemniczego obrządku - Bractwa Thule! Człowiekiem przewodzącym ceremonii, jak szybko się zorientowałem, był tropiony przeze mnie morderca, człowiek z laską! Podczas spotkania podniósł on stojący na biurku obok szafy świecznik, lecz niestety jego plecy przysłoniły przede mną to, co z nim robił. Otworzył jednak szafę i - zdjąwszy z siebie ceremonialny ubiór przywódcy, w tym wisior, zawieszając znak, który widziałem w sadzawce [illegible] - schował go w niej. Pozostali członkowie stowarzyszenia również rozebrali się z ceremonialnych szat, po czym spotkanie dobiegło końca.

Opuściłem kanały i nie zwlekając udałem się do biura mojego agenta [illegible]. Byłem bowiem pewien, że [illegible], by uzyskać pozwolenie na [illegible] w sprawie Raven Room. Tym [illegible] jednak spotkałem się z [illegible], że z powodu, jak to określił, [illegible] politycznych, nie może rozpocząć takiego dochodzenia. Pozwolił mi jednak [illegible] zachęcił wręcz do dalszego rozgryzania tej sprawy, ale - jak ostrzegł - żaden z moich kroków nie będzie sankcjonowany przez COI.

Nie dając się zwieść, skierowałem się wprost do nocnego klubu. Jego tylny pokój był pusty. Odszukałem świecznik, przy którym majstrował coś Rzeźnik, i zorientowałem się, że przekręcanie jego elementów powoduje przesuwanie się zawartych w nim „zębów". Wnioski nasunęły się same: kilka poprawnych przekręceń powinno dać wzór ułożony z poszczególnych zębów, tak, by odpowiadał on wycięciu w zamku szafy.

Swiecznik

- Wzór na spodzie świecznika musi „wpasować się" w zamek szafy.
- Jest pięć obracających się części świecznika ponumerowanych od jego zwieńczenia.
- Przekręć część 5 dwukrotnie w lewo.
- Przekręć część 3 dwukrotnie w prawo.

CHEAT: nimble

...Otworzyłem szafę i zabrałem ukryty w niej wisior...

Z talizmanem w dłoni udałem się do salonu Madame Cassandry i poprosiłem ją o ponowne wprowadzenie w trans. „Budząc się" w świecie snów, przy sadzawce, zauważyłem, że na jej brzegu pojawił się nowy kamień...! Wrzuciłem go do wody. I tak, jak się spodziewałem - na jej powierzchni począł tworzyć się obraz. Ujrzałem człowieka z laską - Torso Killera - jakby rzeczywiście się tam znajdował. Ku mojemu zdumieniu nie wyglądał jak krwawy szaleniec - sprawiał wrażenie dobrodusznego dziadka, brodatego dżentelmena w okularach, który mógłby być lekarzem lub profesorem... Siedział przy klubowym biurku w tylnym pokoju Raven Room. W trakcie gdy zachłannie się mu przypatrywałem, skończył to, co robił dotychczas, wstał i podszedł do ściennego panelu i... otworzył go w sposób, którego nie zrozumiałem. Poprzez otwarte przejście zobaczyłem ogromną kaplicę lub coś w tym rodzaju z kamiennym, pokrytym zakrzepłą krwią ołtarzem i dziwaczną ornamentacją... Kiedy zabójca przekroczył próg, stało się coś przerażającego - rozległ się złowieszczy głos, mówiący coś w jakimś zapomnianym języku, a w chwilę później poraził mnie jasny błysk i... agonalny, pełen bólu wrzask cierpienia...! Wówczas woda w sadzawce poczęła się gotować! Gdy wreszcie wyrównała się - obrazu mordercy już nie było...! Wyrwałem się z transu i błyskawicznie podziękowawszy Madame Cassandrze, wybiegłem z jej domu.

Stało się coś straszliwego - tego mogłem być pewien. Znowu nadszedł czas, by odwiedzić klub, jednak - czułem - nie powinienem był robić tego sam. Pamiętając jednak, że Sullivan nie może się w to mieszać, a Winslow może być zbyt przerażony, by tam wejść, skierowałem się do biura Merylo. Gorączkowo przedstawiłem mu sytuację, a on - mimo że nie bez sceptycyzmu - postanowił się przyłączyć: nie mógł pozwolić sobie na ewentualny happy-end sprawy, nad którą stracił tak wiele czasu... i nerwów.

Wróciłem do klubu wraz z detektywem i przedostałem się do tylnego pokoju. Szybko rozwiązałem tajemnicę otwarcia panelu - sekret tkwił w konieczności pociągnięcia jednej z książek stojących na półkach pobliskiego regału. Weszliśmy do „laboratorium mordercy". To, co w nim znaleźliśmy sprawiło, że układanka, jakiej byłem tak pewien rozsypała się niczym liście na wietrze... Ogromna dziura w przeciwległej ścianie ujawniała schody prowadzące w dół, do kanałów. Wystrój całego pokoju zaś charakteryzował dziwaczny bałagan - tak jak gdyby w to miejsce uderzył piorun...! Zaś na zauważonym poprzednio kamiennym ołtarzu spoczywał Rzeźnik, zamordowany i poćwiartowany w sposób, w jakim znajdowano jego ofiary. Jego laska, strzaskana i zubożona o niegdyś wieńczący ją klejnot, wciąż tkwiła w jego kurczowo zaciśniętej dłoni...

Sam nie wiem, czemu zacząłem tłumaczyć Merylo, że odnaleziony człowiek był poszukiwanym przez nas Rzeźnikiem... On jednak wykazał się znacznie większą odpornością psychiczną i doprawdy wykazywał [illegible], powątpiewając w moje słowa i [illegible] ze sposobu potraktowania [illegible] odnaleźliśmy jedynie kolejną jego ofiarę. Wtedy też, również zupełnie niespodziewanie, [illegible] weszło dwóch ludzi: Eliot Ness [illegible]. Jak nam wyjaśniono, znalezisko zostanie utajnione tak, by nie zaszkodzić reputacji [illegible] członków klubu. Kiedy jednak zaczęliśmy się z nim spierać, wszedł umundurowany [illegible] i bezceremonialnie nam przerwał, szepcząc coś Nessowi do ucha. Twarz Nessa zmieniła się, a w chwilę później, gdy nieswoim głosem [illegible] zasłyszaną rewelację, [illegible] jakby lodowaty podmuch przebiegło przestrzeń. [illegible] „Franklin Delano Roosevelt [illegible]. Japończycy zbombardowali Pearl Harbor. Zmierzamy ku wojnie."

AKT CZWARTY, SCENA PIERWSZA [CD 5]

...Teraz, kiedy wracam myślami do czasów wojny, niewiele dokładnie mogę sobie przypomnieć. To, co widzę, to jedynie pojedyncze obrazy. Sam nie brałem udziału w walkach, co nie oznacza jednak, że nie wojna mnie nie dotyczyła: wraz z całą, tak młodą przecież C.O.I., przemianowaną na wojenną O.S.S. zostałem przerzucony do Europy. Dopiero teraz uświadomiłem sobie, że pozostawione Cleveland wraz z Torso Killerem niewiele znaczą w porównaniu z okropieństwami walk... Nigdy jednak nie zarzuciłem tej sprawy i kiedy tylko miałem możliwość, kontynuowałem studia nad związkami pomiędzy Rzeszą Hitlera a pogańską centralną Europą.

Wiosną 1945 otrzymałem rozkazy, by udać się do Nuremberg, gdzie postępujące armie aliantów odkryły ogromną, zaminowaną kryptę, w której przechowywane były dzieła sztuki grabione przez nazistów w całej nieszczęsnej Europie na przestrzeni całej wojny. Jako zaś że dzięki moim studiom stałem się kimś w rodzaju eksperta do spraw okultystycznych artefaktów SS, miałem być obecny w trakcie opróżniania krypty.

Torowałem sobie drogę wraz z eskortującym mnie szeregowym Benjaminem Schwartzem przez labirynt tuneli prowadzących do krypty. Przez cały czas Benny wyjaśniał mi okoliczności, które sprawiły, że pojawiłem się tutaj, by podjąć próbę rozwiązania tej zagadki - zagadki zamkniętych drzwi, na które natknięto się w podziemiach. Wejście do tego tajemniczego pokoju było wcześniej zaminowane, tak że jeden z GI został ranny podczas próby przejścia. Kiedy doszliśmy na miejsce, ujrzałem masywne drzwi, na których nie sposób było znaleźć jakiejkolwiek klamki czy widocznego zamka. Nad drzwiami, na ścianie widniało malowidło przedstawiające mnóstwo aryjskich dzieci, adorujących brodatego, jednookiego boga. W centrum samych drzwi zaś wyciętych zostało sześć koncentrycznych kręgów, w których umieszczono (po jednym na krąg) niewielkie, stylizowane symbole tradycyjnych ciał niebieskich. W centrum pierścieni umieszczono podobnie stylizowane Słońce. Każda z planet była podzielona na części jasną i ciemną. Planety obracały się wokół swej osi, zmieniając układ światła-cienia, gdy zmienia-



łem ich położenie względem Słońca, przesuwając je po orbitach. Co ciekawe jednak, kiedy poruszałem jedną z planet - przesuwała się, rotując, jedna lub więcej z pozostałych... Oczywiste było, że należy tak rozmieścić planety, by ich jasne strony skierowane były ku Słońcu, jednak... to nie przyniosło oczekiwanego skutku...! Po kilku chwilach zastanowienia wpadłem na rozwiązanie: należało tak ułożyć planety, by ich oświetlone strony wskazywały obraz Odyna z malowidła ponad drzwiami, a następnie wcisnąć centralne Słońce...

Poprzez otwarte wrota wszedłem do dużej sali, w której umieszczono trzy wnęki. Jedyną ozdobą, jaką znalazłem w tym pomieszczeniu był układ trzech runów wyryty nad drzwiami wejściowymi. Skopiowałem je do nieodłącznego, wysłużonego notatnika i rozpocząłem oględziny każdego z trzech mechanizmów zamykających wrota wnęk.

Wnękę na lewo od wejścia zamknięto za pomocą Kombinacji Przesuwnych Sztab. Zbudowana ona była z relatywnie niewielkich masywnych stalowych drzwiczek oraz umieszczonych w nich sztab. Środek mechanizmu stanowiło metalowe zagłębienie, w którym zawarto pojedynczą dźwigienkę. Kiedy próbowałem manipulować dźwignią, przesuwała się w wyciętych szczelinach pionowo i poziomo. Wycięcia w mechanizmie sprawiały, że dawało się uzyskać dziewięć różnych położeń dźwigni. Spostrzegłem również, że niektóre z kombinacji powodują „cofanie się” blokujących sztab. A jednak kiedy wypróbowywałem kolejne, zdarzało się również, że te już przesunięte z powrotem wracały na swą „zamkniętą” pozycję. Celem było zatem znalezienie takiej kombinacji, w której „wycofałyby się” wszystkie blokujące drzwiczki sztaby...

Przesuwane Sztaby

- Istnieje wiele możliwych do zastosowania kombinacji. Oto jedna z nich

GÓRA	DÓŁ
LEWO	PRAWO
DÓŁ	GÓRA
PRAWO	LEWO
LEWO	LEWO
GÓRA	PRAWO
PRAWO	PRAWO
DÓŁ	GÓRA
LEWO	LEWO
DÓŁ	LEWO
PRAWO	DÓŁ
GÓRA	PRAWO
	GÓRA
	DÓŁ

CHEAT: ladybug

...Kombinacja Różnorakich Kluczy stanowiła zagadkę, jaką zmuszony zostałem rozwiązać, jeśli chciałem obejrzeć zawartość środkowej z wnęk. Na jej straży, tak jak w poprzednim przypadku, stały niewielkie, lecz masywne stalowe odrzwia. W nich widniały miejsca na osiem otworów, nad nimi zaś wisiał rząd ośmiu identycznie wyciętych kluczy. Uchwyty kluczy były wprawdzie ozdobnie wycięte bądź udekorowane na różne style, jednak wszystkie wyglądały jak uniwersalny klucz pasujący do każdego z zamków. Tak zresztą było w istocie: każdy z kluczy pasował do każdej dziurki, lecz... nie wszystkie chciały się obrócić. Co więcej - niektóre nie chciały obrócić się do końca w żadnym z zamków...! Rozwiązaniem tej zagadki były układ dopasowania kluczy do zamków i kolejność, w jakiej należało przekręcać klucze...

Różnorakie Klucze

Określ zamki kolejnymi literami alfabetu od lewej do prawej.
- Górny rząd to: A, B, C.
- Środkowy rząd to: D, E, F.
- Dolny rząd to: G, H.
- Ponumeruj klucze od lewej do prawej.
- Wkładaj klucze jak następuje

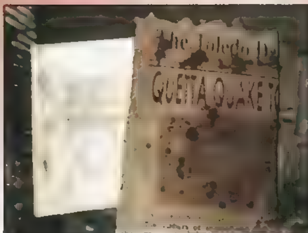
A-4	B-8	C-1
D-3	E-6	F-2
G-7	H-5	

Klucz 1 - Zamek C
Klucz 2 - Zamek F
Klucz 3 - Zamek D
Klucz 4 - Zamek A
Klucz 5 - Zamek H
Klucz 6 - Zamek E
Klucz 7 - Zamek G
Klucz 8 - Zamek B

CHEAT: keypunch

Mechanizm Zębatki to kolejne wyzwanie, jakiemu zmuszony byłem stawić czoła - kolejne drzwiczki typu „sejf”, tego samego kształtu i rozmiaru, jak poprzednie. Nad kołem znajdowała się metalowa armatura, na której umieszczono „jednopoprzełożeniową” dźwignię. Na zewnątrz drzwiczek rozmieszczono zestaw niewielkich dźwigienek oraz przycisk. Dźwigienki mogły być ustawiane w swych indywidualnych nacięciach w pozycji góra lub dół. Sprężynowy przycisk dawał się wciskać wtedy, gdy kolejne z dźwigienek zajmowały swoje pozycje. Pozycje te natomiast zmuszały do działania całą zawartą wewnątrz drzwi armaturę. Aby otworzyć tę skrytkę, należało rozmieścić położenia dźwigienek w ten sposób, by za każdym wciśnięciem przycisku koło zębate wewnątrz drzwi obracało się o jeden ząb. Niestety, jednak nie byłem w stanie zobaczyć efektów swojej pracy, ale kiedy koło posuwało się naprzód, dawały się słyszeć ciche kliknięcia. Okazało się również, że domniemane koło zębate w rzeczywistości było jedynie... połową takowego. Kiedy zaś owo półkole zahaczone było w miejscu, w którym nie można było go ujrzeć przez okienko w drzwiach, same drzwi otwierały się otworzyć! Aby zaś zresetować cały mechanizm, wystarczało przesunąć wszystkie dźwigienki w górę bądź w dół...





Połowa Zębatki

- Ustaw dźwignie w następującym porządku (od lewej):

DÓŁ	GÓRA	GÓRA	DÓŁ
GÓRA	DÓŁ	DÓŁ	

Wciskaj czerwony przycisk aż zębatka stanie się niewidoczna (8 razy).

CHEAT: gearoil

Ku memu niebotycznemu zdumieniu, skrytki, które odkryłem wykorzystywano do przechowywania trzech artefaktów, o których dowiedziałem się podczas dochodzenia w sprawie Torso Killera w Cleveland. Zostały one stworzone, by zawierać Czaszkę Landulpha (Skull of Landulph), Puchar z Drzewa Świata (The Cup of the World Tree) oraz Czarną Dalię (Black Dahlia) - wszystkie poświęcone Bractwu Thule i - ogólniej - rytuałom Odyna. Pierwsze dwie, które otworzyłem okazały się puste, pozostały jedynie ozdobne szkatuły przeznaczone na Czaszkę i Kielich. Zawartość ostatniej jednak wynagrodziła wszelkie trudy - był to przedmiot, którego najwyraźniej nie udało się SS przenieść w inne miejsce przed przechwyceniem krypty przez Aliantów. Klejnot - poszukiwana „Czarna Dalia”. Momentalnie spostrzegłem, że nie był to model-układanka podobny do tego, który wciąż nosiłem ze sobą, ale zdobiona część, która niegdyś wieńczyła laskę Rzeźnika.

Byłem naprawdę szczęśliwy z tego, co wydawało się nieoczekiwanym ukończeniem moich długotrwałych poszukiwań! Przedmiot, o którym niegdyś Pensky powiedział, że jest esencją tego, w co się wplątałem, spoczywał w mojej dłoni... Jednak nie dane mi było cieszyć się nim długo - kiedy bowiem zamierzałem wraz z mym skarbem opuścić kryptę, pojawiło się dwóch Policjantów wojskowych (Military Police) i zażądało zwrotu klejnotu, celem skatalogowania go i dołączenia do reszty artefaktów znalezionych w krypcie. Moje protesty przyniosły niewielki skutek - dowiedziałem się jedynie, że aby móc dokładniej obejrzeć Dalię, musiałbym napisać prośbę do generała i kwatermistrza.

...Wypełniłem stosowne druki. Mijały kolejne miesiące... Skończyła się wojna i zbędne już OSS zostało rozwiązane. Nie byłem nawet w stanie przyspieszyć procesu rozpatrywania mojej prośby - byli tajni agenci mieli zbyt mały autorytet, by móc wpływać na niezwykle zajętą biurokrację wojskową. Pozostawałem w Europie jako na wpół niezależny łowca nazistowskich zbrodniarzy wojennych. Dopiero pod koniec 1946 roku wydarzyło się coś, co sprawiło, że sprawa odżyła na nowo - stary partyzancki przyjaciel poinformował mnie, że kilku wysokich stopniem byłych oficerów SS spotyka się w opuszczonym klasztorze blisko granicy austriacko-szwajcarskiej, prawdopodobnie zdając relację z infiltracji Austrii, jakiej dokonywali polecenie Sowietów. Klasztor był również centrum ceremonialnym elit SS i najprawdopodobniej został przygotowany do pełnienia tej funkcji nawet w przypadku, gdyby koleje wojny potoczyły się w sposób nie odpowiadający Rzeszy. Nie omieszkał również napomknąć, iż wioska, przy której leży klasztor, jest otoczona nimbem dziwnej niezwykłości od chwili, gdy w pobliskich, otaczających ją jeziorach odnajdywano fragmenty ciał. Porzuciłem tedy wszystko i jak najszybciej udałem się do tego niesamowitego klasztoru...

Ciąg Dalszy Nastąpi...

Gem.ini

Starcraft

PC Blizzard

Misje Protossów

Misja 1: First Strike

Zadania:
- Spotkaj Fenixa w Antioch
- Zniszcz bazę Zergów
- Fenix musi przetrwać

Takie jedyne prawdziwe zadanie w tych wczesnych misjach to nieustanne obserwowanie i uczenie się. Jeśli tylko dobrze i z wyczuciem porozglądasz się, możesz sobie przyswoić parę bardzo użytecznych informacji o walce, zarówno z, jak i przeciwko Protossom. Na przykład, kiedy dojdziesz do swojej bazy, zauważysz, że twoje Gateway, gdzie "spakowane" są naziemne siły Protossów, nie posiadają pylonu. O wiele łatwiej jest przejąć pylon niż ma to miejsce z Gateway. Dlatego walcząc przeciwko Protossom, największy efekt przyniesie zniszczenie pylonów zasilających kluczowe struktury, a nie niszczenie samych struktur. Podobnie budując bazę, nigdy nie kładź pylonów w nowych miejscach łudząc się, że w ten sposób zajmujesz więcej przestrzeni. Połóż raczej kolejnego blisko Stargate czy obok innych ważnych konstrukcji. W ten sposób w razie czego masz zapas.

No to co? Możemy już ruszać? Przypisz swoje jednostki, te, które otrzymałeś na początku misji, do oddziału. Ruszaj krótkimi skokami przez mapę. W ten sposób unikniesz zgubnego w skutkach nadmiernego rozproszenia się twoich ludzi. Kiedy zobaczysz Zergów, atakuj. Możesz też przedrzeć się naprzód i spróbować taktyki Pass and Lure, co jest jak najbardziej interesującym zajęciem (na temat przyswojenia zasad tej taktyki można by spokojnie napisać osobny artykuł w Plusie - w każdym razie wymaga ona treningu).

Zergowie na tej mapie produkują i to w niezłym tempie, zatem niech dojście do ich bazy nie zajmie ci dużo czasu - żeby nie okazało się, że "już jest za późno".

Wydaj trochę ze swoich zasobów na proby. Niech zaczną zbierać dobra. Jak tylko możesz, najszybciej postaw pylon blisko Gateway. Teraz powinieneś stworzyć więcej żołnierzy. Zrób zwiadkę na Cybernetics Core i już możesz zacząć budować Dragoonów (szybko, bo są niezbędni!).

Stwórz pełno Dragoonów, a także dział plazmowych. Trzy niech staną wokół wejścia do bazy, kolejne trzy - blisko twojej przechowalni kryształów. Zergowie mają nieprzyjemny nawyk wysyłania ci ... aby ich żołnierze atakowali twoich probów. Możesz też postawić Dragoony na szczycie ściany na północny zachód od swojej bazy. Dzięki temu masz swoje stanowiska snajperskie, które powinno wystarczyć do odparcia najazdu sił naziemnych, w dodatku dzięki temu będziesz w stanie odpowiednio wcześnie zareagować na atak Zergów z powietrza.



Protosi "zasysają" zasoby jak alkoholicy żytnią, postaraj się zatem zabezpieczyć sobie drugą pulę bogactw dla siebie. Zrób to przy pomocy dywizji złożonej z sześciu lub więcej Dragoonów.

Uważaj na "zakopanych" Zergów po drodze do tej części zasobów i blisko samych kryształów.

Zainstaluj nowego Nexusa, wypełnionego pylonami i kilkoma działkami plazmowymi. Zergowie spróbują przejąć od ciebie tę bazę.

Teraz zbuduj nowy oddział Drgoonów, aby zaatakować bazę. Wolne, ostrożne podejście z ośmioma lub więcej Dragoonami pozwoli ci odnieść zwycięstwo bez ponoszenia zbyt poważnych konsekwencji. Podczas "podchodów" zajmij się tymi przeklętymi Sunken Colonies.

Misja 2: Into the Flames

Zadania:
- Odwróć uwagę Zergów, gdy Fenix przybywa na swoją stanowisko
- Zniszcz Cerebrate Zergów
- Fenix musi przetrwać

Misja zaczyna się z odliczaniem (piętnaście minut). Po dojściu do końca przybędzie Fenix z dość mocnym wsparciem.

Powinieneś się na niego przygotować. Zbierz trochę ... ustaw Assimilator i Gateway tak szybko, jak to tylko możliwe. Na całej mapie okopane są jednostki Zergów. Dokładnie na północ od ciebie kilku ma swój obóz. Jednak Zergowie przede wszystkim będą nadchodzili z zachodu, okopując się poniżej twojej bazy i czekając na odpowiedni moment, aby zaatakować.

Gdy tylko zdobędziesz zasoby, zbuduj Forge. Wokół stoku prowadzącego do twojej bazy ustaw działka plazmowe. Ale zabezpiecz się także od północy. Mutaliski zbyt często próbują przelatywać przez twoją obronę wprost do centrum twojej bazy, zatem może dobrze by było przeciągnąć z powrotem działo lub postawić tu pełno Dragoonów. Prędzej czy później powinieneś dostać Cybernetics Core i stworzyć sobie czworonogich przyjaciół.



Fenix wparuje za około 15 minut, skup się na zabawkach, które z sobą przyniesie! Ustaw Fenixa, kładąc Zealotów naprzeciwko stoku. Fenix jest dokładnie koło bazy Zergów i powinien przybrać postawę obronną. Teraz zbuduj mnóstwo Scarabów dla Reaversów i umieść ich koło Zealotów. Teraz przenieś Dragoony odpowiednio blisko ich. Utrzymaj pozycję. To powinno rozprawić się z każdą niespodzianką, która zostanie wysłana pod twoim adresem. Niech Fenix pozostaje z dala, poza miejscem, w którym może zostać uszkodzony. Przypisz grupie Fenixa klawisz, tak na wszelki wypadek (przyda się podczas ewentualnego ataku).

Przybycie Fenixa oznacza, że będziesz miał więcej jednostek wymagających twojego wsparcia. Koniecznie zbuduj pylony. Może się też okazać, że brakuje ci zasobów. Możesz dostać się do kolejnej ich porcji na południowym zachodzie. Nawet cztery Dragoony powinny być w stanie poradzić sobie z tym terytorium (czyli przejąć je od kilku okopanych Zerglinów i Hydralisków), to znaczy powinny go bez problemu zdobyć, ale utrzymanie go to już całkiem inna historia. Zergowie postarają się odzyskać złoża. Wyślij więcej Dragoonów, żeby było bezpieczniej, tak byś mógł ustawić tam bazę z działkami plazmowymi. A może będziesz chciał oszukać Zergów budujących pod twoją nową bazą, aby zagonić ich do twojej pierwszej bazy, dokładnie na linię ognia twoich sił obronnych?

Nieważne, co wybierzesz - ważne, byś dostał się do zasobów, utrzymał je i zbudował tu kolejny zespół Dragoonów. Powiedzmy - około ośmiu. Możesz też wrzucić jednego lub dwóch Zealotów.

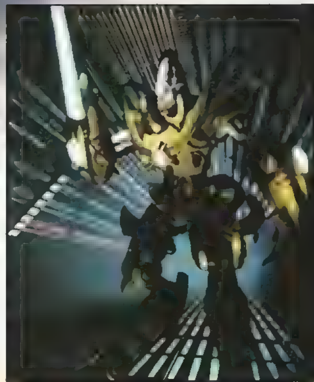
Maszeruj na wschód, w stronę obozu Zergów. Przejmij po drodze Creep Colonies. Po pierwszym ataku naślij tam gang Fenixa. Reaversi mogą "zaserwować" poważne uszkodzenia pobliskim strukturom. Na przykład Hydralisk Den powinien znajdować się w odległości ataku. Kiedy atakują żołnierze Fenixa, upewnij się, że nie tracisz z oczu samego Fenixa (jeśli zdecydujesz się zaangażować go w walkę), i buduj Scaraby lub Reaversów jako pomocników.

Niech dwie z twoich sił prą do centrum bazy Zergów. Ciągle buduj więcej Dragoonów, musisz mieć odpowiednie wsparcie swojego ataku. Teraz przenieś się na południe, aby przejąć trochę z Sunken Colonies. Po jakimś czasie dokończ dzieła i skieruj ogień na Cerebrate.

Misja 3: Higher Ground

Zadania:
- Zniszcz kolonie Zergów

Danie główne, najjaśniejsza i najbardziej oczywista misja: Kill 'Em All. Tutaj powinieneś zapoznać



się ze sposobem prowadzenia wojny przez Protossów. Staraj się, aby trzymać swoich żołnierzy i produkować siły, staraj się nie marudzić, bo czasu jest mało.

W tej misji Zergowie są dość agresywni, i im dłużej grasz, tym więcej jednostek i coraz bardziej zaawansowanych, będzie wychodzić na ciebie. Kiedy wygospodarujesz sobie trochę czasu na upgradowanie lub zbudowanie czegoś dużego i drogiego, upewnij się najpierw, że masz wystarczające siły obronne.

Dobra, zbuduj sobie mnóstwo probów i natychmiast [illegible] Assimilatora [illegible] Forge'a. Kiedy już je masz, [illegible] działka plazmowe wokół swojej bazy [illegible] zrób to! Zergowie nadejdą od strony, która nie jest chroniona.

Działka na miejscu? A zatem zbuduj Gatewaya i Cybernetics Core. Zacznij produkować Dragoonów [illegible] w swoim systemie obronnym. Kiedy zauważysz, że masz już wystarczającą ilość żołnierzy, [illegible] zatroszczą się o atakujących - zbuduj Stargate.

Twoje zasoby są wystarczające do zbudowania świetnie strzeżonej bazy, ale [illegible] będzie ich stanowczo za mało [illegible] Dragoonów do północnowo zachodniej [illegible] Nexusa [illegible] Możesz nawet postawić [illegible] Gateway [illegible] zważywszy na to, co się czeka teraz.

Dzięki dwóm obozom zbierającym zasoby [illegible] Nexusa [illegible] noszy, a następnie przemknąć się [illegible] Stargate [illegible] produkując jednostki i wysyłając je wprost na atak.

Kiedy już przejmiesz obie bazy, postaraj się dobrze [illegible] Zergów [illegible] do odbudowywania tego, co zniszczyłeś - na przykład Extractora. Niech kilka jednostek będzie w pobliżu, aby zatroszczyć się o tych "pracusiów".

Zauważ, że Zergowie uparli się, aby wysyłać trutni

Misja 4: The Hunt for Tassandar

Zadania:
- Zlokalizuj Tassandara
- Przenieś Tassandara i Raynora na flanki

Misja ta pokaże ci nowy, wspaniały świat: zwycięstwo bez konieczności maczania palców w likwidacji przeciwnika.

Twoje zadanie, które postawiono ci na początku, wydaje się [illegible] pamiętasz? [illegible] bazę z mnóstwem żołnierzy i tak jest naprawdę.

Zatem teraz zatroszcz się o swoje siły i [illegible] Twój High Templar [illegible] Psychic Storm, aby zniszczyć [illegible] Creep Colonies, którą napotkasz.

Kiedy podróżujesz, zatrzymuj się, aby odpocząć i [illegible] tarcze twoich jednostek. Skorzystaj z czasu, nie [illegible] Odpowiednie rezerwy i wypoczynek staną się bardzo ważne, kiedy tylko przybędziesz na miejsce.

Udaj się na zachodni kraniec mapy, a kiedy już tam dojdziesz [illegible] Zergów [illegible] ale jest powód, żeby wybrać właśnie ją, a dlaczego, zobaczysz za chwilę.

A teraz, kiedy znalazłeś Tassandara, wpadniesz na [illegible] Raynora [illegible] będziesz musiał wziąć zarówno Raynora, jak i Tassandara na flanki.

Dodatkowo potężna kolonia Zergów na wschodzie [illegible] Raynorem i Tassandarem [illegible] Demon StarCraft [illegible] bys w [illegible] postąpił [illegible] niż ci radziłem.

Dobra, Jim Raynor posiada trzy spider mines. Na [illegible] twojej bazy masz rampę. Połóż miny pomiędzy nią a bazą.

Zbuduj mnóstwo probów. Prawdopodobnie do tego miejsca większość z probów ma za zadanie pracować nad minerałami, ale teraz kilku nowych musi dostać vespensy.

A teraz pora na działka plazmowe i to dużą ich [illegible] muszą one zostać ulokowane [illegible] się spodziewać [illegible] niespodzianek. Uważaj [illegible] na Queensów. Rozpraw się z nimi najszybciej, jak możesz.

Stopniowo buduj kilku Dragoonów i umieszczaj [illegible] bazy [illegible] Templar Archives [illegible] automatycznie [illegible] Queen [illegible] do twojej bazy. Umieść [illegible] wschodzie. Niech twoi żołnierze się [illegible] wczesnego ostrzegania. Kiedy zobaczysz, że pojawią się [illegible] niech Templar [illegible] Psychic Storm [illegible] Queena. Kiedy tylko zobaczysz Queen, zrób odwrót [illegible] masłem. Zergowie [illegible] wytrzymają zbyt długo ekspozycji na twój ogień.

Dobra, teraz powinieneś [illegible] tuzin jednostek, aby twoi przyjaciele poczuli się [illegible] Kiedy wierzysz już, że baza [illegible] Tassandara i Raynora [illegible] "Templariuszy" [illegible] Dragoonów [illegible] się na poważny [illegible] Ultralisków. Kiedy już je znalazłeś [illegible] wołali nad nimi [illegible] odpowiednio daleko, może nie [illegible] wszystko tale na wypadek, gdyby ci się nie udało [illegible] razu przygotuj wsparcie.

To dość ważna część tej misji, zatem zbuduj moż[illegible]liwości dodatkowej energii dla Templarów. W końcu [illegible] więcej Zergów wylazi i cię atakuje, i to coraz lepsze ich jednostki. Buduj ciągle jednostki, podczas gdy twoja ekipa drogowa przemieszcza się. Kilku Templarów ostrzeliwujących [illegible] jednostki powinno pomieszczać [illegible] atakujących Zergów, zwłaszcza jeśli są to Overlordowie z jednostkami.

Misja 5: Choosing Sides

Zadanie:
- Przenieś Tassandara i dwóch Zealotów do wejścia obiektów wojskowych

Zaczynasz na wyspie całkowicie sam. Twoje pierwsze zadanie to ufortyfikowanie bazy przed przyszłymi atakami.

Niech probowie zbierają, następnie zbuduj Forge'a.

[illegible] mnóstwo działek plazmowych. Niech staną wokół [illegible] twojej wyspy, aby mogły [illegible] Na wyspie masz [illegible] miejsce, w którym możesz okopać się przeciwko jednostkom Zergów.

Zbuduj Cybernetic Core, aby otrzymać trochę Dragoonów [illegible] Overlordów w powietrzu, zanim [illegible] blisko, czyli gdy będzie już za późno na jakiekolwiek środki prewencyjne.

Kiedy [illegible] na to stać, a baza jest dość bezpieczna, zbuduj drugiego Nexusa blisko drugiej parceli z [illegible] postaw trochę działek i pylonów. [illegible] około trzech działek na północnym wschodzie. Zergowie co prawda nie przybędą z tego kierunku, ale efekt twoich postępowań zobaczysz dość szybko.

Podobnie zablokuj w paru miejscach południowo [illegible] Zergowie mają nawyk [illegible] A te trzy działka plazmowe powinny efektywnie zamknąć im drzwi przed nosem.

Dobra, zbuduj teraz dwie Stargate, tak jest - dwie [illegible] Ustal punkt wspólny [illegible] zwiadowców, których produkujesz w oddział [illegible] pełno vespenu, zatem [illegible] postaraj się o dużą ilość probów, którzy mogą go zbierać.

Gdy masz już 12 zwiadowców, przypisz ich do oddziału. Wyślij Dragoonów na północno wschodni teren swojej wyspy, tam, gdzie [illegible] trzy działka plazmowe. Zwiadowcy niech zostaną przeniesieni na północny wschód.

Chyba trafisz na przynajmniej jedną wieżę strzelniczą Terranów. Zniszcz i nie [illegible] o niej.

Wylezie ten półgłówek General Duke, a następnie wyjdzie ci na spotkanie.

Natychmiast wycofaj się [illegible] swojej północno wschodniej [illegible] Duke [illegible] Dragoonów [illegible] powinieneś łatwo pokonać Duke'a.

[illegible] zwiadowców [illegible] doświadczenie [illegible] Spore Colonies [illegible] zanim one dostaną ciebie.

Za pomocą [illegible] przyniesie trochę [illegible] Stargate [illegible] jej zadanie wytworzenia więcej zwiadowców.

Jeśli łakniesz zasobów, znajdziesz kolejne dwa [illegible] na północnym wschodzie. General Duke nie będzie w stanie się już [illegible] Zostanie kilka wież strzelniczych. Wyeliminuj je z zabawy, a [illegible] kolejną bazę.

Choć nie jest to konieczne. Możesz bowiem działać [illegible] Pomarańczowi Zergowie w południowo wschodnim narożniku mogą zostać [illegible] przez trzy oddziały zwiadowców - 36 jednostek. Zbuduj je, wyślij je na sam dół mapy i kieruj się na wschód. To pozwoli ci zbliżyć się do bazy [illegible] sił ze Spore Colonies w tym samym czasie, zniszcz je natychmiast.

Uważaj na odwet pomarańczowych Zergów z południowo zachodniego narożnika mapy. Trzy oddziały zwiadowców to siła wystarczająca do zmiecenia ich z powierzchni ziemi. Dodatkowe dostaniesz nowe zasoby do zagospodarowania. Ale prawdopodobnie nie będzie to konieczne. Po pro-

st[illegible] się [illegible] twoich baz [illegible] plazmowych i Dra[illegible]

[illegible] by żaden [illegible] żołnierzy [illegible] niespodzianka. Potężna [illegible]

zmowych [illegible] przynieść [illegible] które prowadzą [illegible] do twojej [illegible] Zakorkuj [illegible] odcią[illegible] ich od tego [illegible]

Kiedy [illegible] mapę [illegible] Tassandara [illegible]

Jeśli [illegible] niepotrzebną agresję [illegible] na twoją niekorzyść. Co jest lep-szе?

Misja 6: Into the Darkness

Zadania:
• [illegible] Zeratula
• Tassandar musi przetrwać

[illegible] Przepraszam, ale to chyba [illegible]

[illegible] na tym, że musisz [illegible]

[illegible] Psychic Storm [illegible]

[illegible] Terranami [illegible] zobaczysz [illegible] Tassa[illegible] się

Skier[illegible] się na południe przez jakieś drzwi [illegible] na [illegible] Terra[illegible] bo [illegible]

Na [illegible] grupy [illegible] drzwi [illegible] kładnie tak, jakby po [illegible] jej stronach [illegible] się [illegible] upadek. Strzeż się dwóch okopanych Hydralisków [illegible] idąc wciąż na północ. W końcu [illegible] odowej. Uważaj na potężnie [illegible] wyrzutnię płomieni, a następnie [illegible] ją [illegible] Dotknij ją, a dosta[illegible] protossowe wsparcie.

W[illegible] z powrotem tam, gdzie znalazłeś [illegible] na południe.

W pewnym momencie [illegible] zwąchają [illegible] się. Słyszałeś to? [illegible] możesz być więcej niż pewny, że infested Terran

są już bardzo, bardzo blisko twoich żołnierzy. Aby [illegible] z nich wszyst-kich [illegible] grupy żołnie-rzy [illegible] Terran [illegible] daj rozkaz [illegible] Ter-[illegible] czasu [illegible]

Dr[illegible] Storm [illegible]

Na[illegible] Protossów [illegible]

Jeśli [illegible] są [illegible]

P[illegible] do siebie.

[illegible] dojdziesz [illegible] schody. Zabij Hydrali-ska, dotknij pławy na górze schodów, aby otworzyć drzwi bezpieczeństwa.

Znowu na krzyżówkę, decydując się na kierunek południowo zachodni.

W korytarzu, [illegible] zainfeko-wany Terran – wymierz dokładnie [illegible] Psychic Strom.

Niedługo dojdziesz do kole[illegible] w górę, a następnie na południ[illegible] do drzwi, otwartych [illegible] "Zasztormuj" [illegible] na zachód, aby zebrać [illegible]

[illegible] napr[illegible] nie zrobić[illegible]

[illegible] go koło narożnika. Bę-[illegible]

[illegible] Tassan[illegible] i niech wywoła [illegible] oddziałem. Pomiędzy [illegible] to powinno wy-starczyć, by zatrzymać [illegible]

[illegible] korytarza, skąd nadleciał rój [illegible] przez działka w pod-[illegible] Teraz dotknij pławy, i otwórz [illegible] do środka na spotkanie z nim.

Misja 7: Homeland

Zadania:
• Zniszcz serce Conclave
• [illegible] Zeratul i Tassandar muszą przetrwać

W tej misji będziesz musiał walczyć z braćmi Pro-tossami, to z mnóstwem ich, którzy będą na szczy-[illegible] Podczas długiego, wycieńczającego [illegible] stopniowo będziesz pokrywał sobą [illegible] Wrogowie [illegible] w każdym ruchu przewyższy[illegible] technologią.

Twoją jedyną nadzieją zatem to utrzymywanie swo-[illegible] wyprawa [illegible] Protossów, w dole południowo wsc[illegible]

Najpierw zbierz swoje jednostki i weź je do swojej bazy. Zabij każdego atakującego, który odn[illegible] się [illegible]

Teraz musisz oszaleć na pun[illegible] Gdy je-[illegible] a jaka jest [illegible] pięć, a następnie pięć [illegible] by zaczną budować działka plazmowe w grup-pie.

Ustaw cztery działka na [illegible] Kolejne trzy blisko [illegible]

Teraz najważniejsze [illegible] dobr[illegible] twoje [illegible] działa

[illegible] vespense, ale zużyw[illegible]

Jest już o tym mowa [illegible] muszą być [illegible] szybko.

Teraz trochę [illegible] na [illegible]

[illegible] szybko [illegible] Jednak [illegible] to zatem [illegible]

Wrodzy Protossi [illegible] bandy [illegible]

ków. Natychmiast rzuć się na każdego High Tem-plara, którego zobaczysz. Nie bój się używać Psy-chic Storm Tassandara przeciwko Protossom atakującym twoją bazę.

Komputer gromadzi siły na środku mapy. Możesz uniknąć ciągłego nękania przez niego zabezpie-czając ten teren. Zbuduj pylona, otocz go działka-mi plazmowymi i mnóstwem jednostek. Do diabła to jest to, czego komputer nie lubi najbardziej. Bę-dzie się mścił cały czas [illegible] swoją uwagę od twojej bazy. Jednak jest to zaba-[illegible] zbyt [illegible] dziesz [illegible] właśnie na ciebie czekają.

Najważniejszy z nich to zgroma[illegible] zwiadow-ców [illegible] Środek [illegible] jest wypełniony [illegible]

nie by kogoś zdołowali. Możesz zauważyć tam dwa obozy czerwonych Protossów. Jeden jest po twojej stronie rzeki, która przecina mapę na połowę. Most, ten najbliżej obozu, to dobry punkt odniesienia dla twojego ataku. Jedyny sposób, aby się tu dostać to zebranie się przy twojej, północno wschodniej bazie i następnie skierowanie się rzeką na dół. Możesz też przelecieć tam bezpośrednio, z nadzieją, że nie spotkasz zbyt wielu jednostek, które go chronią. Jeśli udało ci się zabezpieczyć środek mapy, zebranie zwiadowców na ostateczne natarcie nie powinno przedstawiać większego problemu.

Od mostu kieruj się na południowy wschód aż znajdziesz pomarańczowego Nexusa. Po prostu zaatakuj. Dwa trzy lub czterech zwiadowców powinno być ilością wystarczającą by wysadzić Nexusa - misja wykonana.

Misja 8: Trial of Tassandar

Zadania:
- Zniszcz Stasis Cell
- Fenix i Raynor muszą przetrwać

W zależności od twoich umiejętności możesz albo roznieść całą mapę, albo przeprowadzić delikatny, strategiczny atak. Po pierwsze, oczywiście, musisz przetrwać przez pierwszych dwadzieścia minut. Chyba się już do tego przyzwyczaiłeś.

Dobra, zbuduj probów - ma być ich po prostu od groma. Nie zapomnij też o Assimilatorze.

Zacznij budowę działek plazmowych, kiedy to tylko możliwe. Wytwórz pylony, aby zakryć dwa wejścia i mur na południu. Wyprodukuj mnóstwo działek, w ten sposób uda ci się zabezpieczyć wszystkie tereny należące do ciebie.

Zacznij budowę swojej floty atakującej. Zbuduj Gateway, Cybernetics Core, dwie Stargate i Fleet Beacon. Innych jednostek obronnych także nie zaniedbuj. Zbuduj kilka Zealotów i ustaw je przy każdym wejściu, na wypadek gdyby coś chciało się przez nie przedrzeć.

Kiedy już masz Fleet Beacon, zacznij produkować nosicieli. Skorzystaj z czasu, który dali ci twórcy



gry, nie śpiesz się - i upgrade'uj tarczę powietrzną oraz broń, troszcząc się o zdolności nosicieli.

Postaraj się zbudować flotę złożoną z około 12 15 transportowców - od czego masz dwie Stargate? Kiedy czekasz, aż cała flota się zbierze, możesz użyć "karierów" do wsparcia obrony swojej bazy. Ale nie wystawiaj ich na niepotrzebne ryzyko.

Kiedy już masz 12 upgrade'owanych nosicieli, wyślij ich na południowy wschód do komórki Tassandara. To powinna być wystarczająca siła, aby go zdjąć z posterunku. Ciągle buduj nosicieli, kiedy wychodzisz do ataku. Jeśli tego nie zrobisz przy pierwszej próbie (co jest bardziej niż prawdopodobne), wyślij falami sześć "karierów" naraz. Kiedy zniszczysz komórkę, misja się niestety skończy.

Istnieje duże prawdopodobieństwo, że podczas ataku zostaniesz zamrożony przez Arbiterów wroga. Ale nie przejmuj się tym za bardzo, ponieważ gdy spostrzegą, że nie jesteś zbyt zadowolony z ich wizyty, większość ich sił zostawi cię w spokoju.

Misja 9: Shadow Hunters

Zadania:
- Przy pomocy Zeratula zniszcz Cerebraty Zergów
- Zeratul i Fenix muszą przetrwać

Oto sposób na ukończenie tej misji. Może nie optymalny, ale... działa.

Na początku masz bardzo mało jednostek i skąpe zasoby. Najpierw zatroszcz się o minerały. Przeniosłem się na południowo-zachodni narożnik i tam postawiłem Nexusa.

Jeśli zdecydujesz się na tę drogę, będziesz musiał iść cały czas pod górkę. Uzależniona jest ona od niezwyciężalnych "karierowych" rozwalaczy Protossów, i dopóki masz pełno nosicieli, utrzymanie twojej obrony nie jest koszmarem. Jednak gdy ich nie masz za dużo - jest to prawdziwy horror i tak prawdopodobnie to wygląda w twoim przypadku (bez obrazy...).

Dobra, postaw parę pylonów, następnie zbuduj Forge. Na początku prawie wcale nie masz probów, będziesz więc musiał stworzyć ich armię.

Teraz pora na działka plazmowe, i to mnóstwo ich, aby odrzuciły każde podejście wroga do twojej bazy. Zbudowałem je i falami zacząłem się zbliżać do złoża vespensu wokół narożnika. Zbudowałem Gateway i Cybernetics Core, dodatkowo stawiając kilka Dragoonów, aby pomogły przy obronie. Trzymaj przy nich Arbitera - daje potężne korzyści: dzięki swojej "rozrzutności" sprawia, że wszystko jest chronione. Wyposaż je w działka, a powinny być dość bezpieczne.

Zbuduj Extractor, wyposażając go w obronę w postaci działek.

Kiedy masz podstawy, żeby czuć się pewnie, czas na budowę nowego Nexusa przy drugim składzie minerałów na wschód stąd. Najpierw zbuduj pylon, pełno działek plazmowych, w końcu Nexusa. Zacznij kopać jak szalenie. Zbuduj kolejnego Assimilatora na gejzerze na wschodzie (postawienie kilku działek wokół niego to również dobry pomysł).

Teraz prawdopodobnie będziesz musiał zastąpić dość dużo działek i jednostek, ale na to musisz poczekać. Zbuduj dwie Stargate (dla każdej bazy jedną) i Fleet Beacon.

Zacznij budowanie "karierów". Kiedy zaczną przybywać, powinieneś użyć ich do wsparcia swoich sił obronnych przy bazie. Spędź trochę czasu na ich upgrade'owanie.

Twoje Nexusy są prawdopodobnie dość oddalone od twoich Assimilatorów, spowalniając konieczną zbiórkę vespensu. Zbudowałem tu w niewielkiej odległości trzeciego Nexusa, aby przyspieszyć prace.

Kiedy już masz około 12 w pełni wartościowych i upgrade'owanych "karierów", wyślij je na północ od twojej początkowej bazy w południowo-zachodnim narożniku. Jeśli ciągle masz swojego Arbitera, wyślij go z nimi. Niewidoczne kariery są nawet jeszcze bardziej śmiercionośne. Ciągle buduj nosicieli. Nie zostawiaj swojej bazy całkowicie bezbronnej lub pamiętaj, że jeśli twoich dwóch kluczowych facetów zginie - cała robota na nic.

Mając 15 "karierów" byłem w stanie całkowicie unieszkodliwić każdą strukturę i jednostkę Zergów. Jak mi się to udało? Atakowałem po prostu metodycznie przez mapę, cały czas najpierw celując w Spore Colonies i rozwalając wszystko. Na dole mapy nie ma już żadnych zasobów, ale jeśli udało ci się wcześniej zbudować całą swoją flotę, to fakt ten jest już tu bez znaczenia.

Trzeba tu wspomnieć o tym, że nawet nosiciele nie mogą zniszczyć Cerebratów. Ciągle się reperują. Można je rozwalić tylko za pomocą Zealotów. Kiedy już zlikwidowałeś całe siły obronne wokół, nie ma dla nich szans. Eskortuj tu Zeratula, który zabije Cerebratów. Uważaj na pozostawione, okopane jednostki. Nie wysyłaj Zeratula samego.

Misja 10: Eye of the Storm

Zadania:
- Zniszcz Overminda
- Tassandar, Raynor i Zeratul muszą przetrwać

Jeśli uda ci się zniszczyć wszystkie siły Zergów bez oszukiwania, napisz do nas i powiedz jak to zrobiłeś (-))

W przeciwnym wypadku to kolejna misja, gdzie musisz skoncentrować się całkowicie na zadaniach do wykonania. Zniszcz Overminda. Aby to zrobić, Protossi muszą zbudować flotę nosicieli, a ludzie zamierzają im w tym pomóc.

Aby zacząć zbierać kryształy, zbuduj armię SCV-ów.

Zbuduj dwa Assimilatory Protossów dokładnie w południowo wschodnim narożniku. Jednostki Protossów skoncentrują się na zbiórce vespensu. Następnie zbuduj pylonów Protossów, aby zabezpieczyć się przed jakimkolwiek podejściem



do bazy Protossów. Zbuduj działka plazmowe wokół bazy - potworną ich ilość.

Teraz systemy obronne dla ludzi. Zbuduj masę bunkrów wokół ich bazy. Zwłaszcza na południu. Ciągle wypuszczaj marines. Zbuduj magazyny zapasów, aby ich wyposażać.

Wracamy do Protossów. Zbuduj Gateway, Cybernetics Core, Stargate i Fleet Beacon.

Kiedy już je masz, pora na stworzenie floty 12 karierów.

Dokonaj upgrade'u ich tarcz, broni i pancerzy. Upgrade'uj też ilość wojowników, którzy mogą w nich się przemieszczać. Zbuduj Protossów, jeśli musisz i ciągle wypuszczaj marines. Będziesz kuszony, aby postawić też inne jednostki, ale nie rób tego. Powinieneś budować tylko marines, bunkry, wieże. Jeśli już koniecznie chcesz wzbogacić kraj, bazę o coś innego, postaw kolejne baraki, aby szybciej produkować jednostki. Komputer będzie stał okropnych stworów z południa od bazy ludzi: Guardianów, Mutalisków, Ultralisków i innych Zergów. Ciągle zastępuj żołnierzy, których tracisz.

Kiedy masz już 12 karierów, zakończ upgrade, utwórz z nich oddział. Przenieś swoją flotę na zachód, tuląc się do dołu ekranu. Przybędziesz do kolejnej grupy zasobów. Wyślij na flotę północny wschód i rzuć się na Overminda.

Atakuj tylko jego. Stracisz trzy lub cztery kariery, ale wciąż powinieneś mieć ich wystarczającą ilość do rozwalenia Overminda.

Do tego czasu prawdopodobnie "wyjdą" ci już też wszystkie zasoby. Jednak kiedy już grupa karierów jest gotowa, nie ma to znaczenia. Musisz tylko mieć dość wojowników, aby tylko unieść kariery, trzymając ich z dala od możliwych ataków. Pamiętaj też, że bohaterowie też muszą przetrwać. Nie wysyłaj z flotą Tassandra.

Zergowie będą ciągle nękać ludzi. Niech SCV-y naprawią wszystkie uszkodzenia (Defilery wypluwające Plague to ciągła udręka). Cały czas naprawiaj i uzupełniaj. Będziesz kuszony, aby zbudować "sklepy" z artykułami marynowymi" itd. Nie rób tego. Protossi wymagają ciągłych upgrade'ów i rozwijania.

To jeden ze sposobów ukończenia misji - pewnie są i inne (które nie wymagają naciskania entera i wpisania "Power Overwhelming").

Specter, Ltd.

Deathtrap Dungeon

PSX PC

Pułapki, zabójcze stwory, kobiety-jaszczurki, ukryte przejścia, zdradzieckie windy - wszystko to znajdziecie w najnowszym produkcie Eidosa, Deathtrap Dungeon. Poniżej, podane na talerzyku pełne rozwiązanie gry, umożliwiające przejście bez szwanku (przynajmniej nie zostaniecie zaskoczeni) przez wszystkie skomplikowane i pokręcone jej etapy.

Level 1: Spire

Spire 1

Zaczynasz stojąc przed dużymi, drewnianymi drzwiami. Przejdź przez nie, przebiegnij przez długi korytarz. Wskocz po blokach na końcu korytarza na wyższy poziom, weź trzy zaklęcia, przeciągnij dźwignię, która otworzy drzwi na dole. Przełącznik na końcu ścieżki uaktywni transporter na drugą stronę. Weź wszystko, zeskocz na dół, przejdź przez nowo otwarte drzwi.

Spire 2

Natychmiast po wejściu zostaniesz zaatakowany przez dwa Orki - jeden z nich odda srebrny klucz. Użyj go do otwarcia drzwi po lewej, ale zanim to uczynisz, wykonaj wspinaczkę na górny występ po War Pig i Zaklęcie. Przejdź przez drzwi, zaopiekuj się Impami. Zignoruj dźwignię nieprzerwanie mknij przez pokój, aż do krat. Skręć w lewo, daj się zaatakować dwóm Orkom. Teraz przesuń dźwignię, a następnie zrób to samo z tą po prawej. Ściany się ruszą i przybędzie winda. Zaserwuj sobie przejażdżkę w górę do kolejnej dźwigni, użyj jej po spacerku po Arc of Power. Wróć do głównego pomieszczenia, zabij kolejnego Orka, zostaniesz nagrodzony Healing Potion. Przejdź przez pokój, skorzystaj z windy. Jeśli nie czujesz się szczęściarzem, wykonaj Save przy białej czaszce.



Przejedź windą na górę do ruchomych platform, przesuń dźwignię, by dostać się do dwóch Fireballs. Wróć na podłogę, po kolumnach dotrzesz do miejsca, z którego będziesz mógł zabić Impa. Pociągnij za dźwignię, zabij Orka, a następnie przywołaj windę. Zjedź na dół. Idąc holem uważaj na ogniste pułapki na końcu korytarza. Znajdź przycisk w alkowie, by zobaczyć kolejną z przyciskiem. Wciśnij go, otwórz ścianę prowadzącą do następnego pa... Zaprowadzi cię do drugiego poziomu i trzech butelek zdrowia. Skorzystaj z dźwigni, aby wznieść klatkę w głównym holu, wróć do windy. Zabij Orka, wracając do głównego holu z nowo odkrytą dźwignią. Zabij kolejnego stwora, pociągnij za wajchę, by otworzyć drogę składającą się z poskręcanych schodów.

SECRET AREA

Gdy pojawią się schody, będziesz mógł wejść do pomieszczenia z głównego salonu. Wewnątrz znajdziesz Flamelance oraz ukrytą ścianę, za którą skrywa się przycisk. Wciśnij go, aby otworzyć bramę prowadzącą z powrotem do windy. Przy okazji czeka cię starcie z Impami.

SECRET AREA

Ten sekret jest dostępny po wciśnięciu guzika z poprzedniego sekretu. W ukrytym pomieszczeniu znajdziesz parę przedmiotów.

Zbierz je wszystkie, wróć do głównego pomieszczenia, poskręcanymi schodami wejść na górę. Wejdź do pokoju, daj się zaskoczyć parze Giant Spiders - runą wprost na ciebie z sufitu. Wjedź windą na górę do ruszających się platform, dojdź do wyjścia. Pozbieraj różne dobra, zniszcz przeszkadzajki.

Spire 3

Idź w stronę środkowej ściany, unikając jednocześnie Knackerer. Wejdź do środka, wjedź windą na wyższy poziom. Uważaj na ognistą pułapkę, uaktywnij most, prowadzący do kolejnej windy. Znajdziesz parę bomb. Skorzystaj z Save, skocz na podłogę, pociągnij za przełącznik, by obniżyć parę boków. Teraz możesz wejść na górę; pociągnij dźwignię, weź miecz.

SECRET AREA

Gdy będziesz sięgał po broń, powinieneś ujrzeć blok, który otwiera przejście do dziury ukrywającej 3 Fireballs.

SECRET AREA

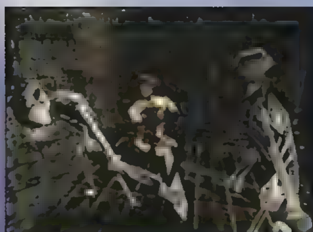
Znajdź alkowę w holu z windą, która zawiezie cię w górę prosto do skrzyni zawierającej: 2 Bombs, Healing Potion i Coin.

Wróć do białej czaszki, skorzystaj z widocznej w pobliżu windy. Wjedziesz do pomieszczenia z Impami, które kierują ogniem blokującym ci drogę. Zabij stworki i droga wolna.

Spire 4

Para zabójczych kobietek oczekuje na ciebie: dziewczyny są bardzo szybkie i wymagają sporo sprytu. Kolejna ich para czeka nad ścieżką. Weź w dół Venom Sword zanim wejdziesz do kolejnego pokoju. Dziewczęta zaczną atakować - najlepszy na nie jest Razor Spell i twój nowy miecz. Gdy je





załatwisz, drzwi się otworzą. Wejdź do holu i znajdź pomieszczenie z mnóstwem swych fanek. Pierwsze wyskoczą z alkowy po lewej. Wznosząca się ściana prowadzi do jeszcze bardziej zabójczych pań, ale przycisk w korytarzu otwiera ukryte drzwi prowadzące z powrotem do pokrytego winoroślami pokoju. Skorzystaj z windy na wyższy poziom, gdzie możesz wyposażyć się w Silver Sword i rozpocząć kampanię przeciwko zielonym jaszczurkom. Gdy je pokonasz, wciśnij wspomniany przycisk, by otworzyć przejście - czeka małe uzdrowienie.

SECRET AREA

Ten sekret ukrywa się na samym dnie tunelu, w którym kursuje winda. Aby się tam dostać, winda musi być na samej górze, abyś ty w tym czasie mógł zeskoczyć na niższy poziom - oczekuje Strength Potion.

Level 2: Labyrinth

Labyrinth 1

Skorzystaj z save'u i wkrocz do dużego pomieszczenia. Twoim celem są drzwi po prawej stronie. O lewych możesz pomyśleć dopiero gdy zdezaktywujesz Firejets. Ustaw odliczanie ognia i podbiegnij do drzwi, by je otworzyć. Wróć do pokoju, uniknij pułapki, gdy drzwi się otworzą. Jeszcze raz wystrzel ogniem i wbiegnij do kolejnego pomieszczenia. Do zabicia parka Impów po lewej, a po prawej zasuwa do przełączenia. Zabij kolejne Impy po otwarciu stalowych drzwi po przeciwnej stronie. Na końcu hali otwarte drzwi ukażą kolejnych przyjaciół i kilka przydatnych rzeczy. Teraz możesz wrócić do głównego pomieszczenia i sprawdzić drzwi po lewej stronie. Wciśnij pierwszy z przełączników, wejdź do następnego pokoju z Minotaurem stróżującym przy drugim guziku. Zabij go i niezwłocznie otwórz przełącznikiem ścianę, za którą znajdziesz parę gadżetów. Kolejny przycisk powtórzy sytuację z Minotaurem, tyle że pilnującym Bombshot. Idąc dalej spotkasz jeszcze jedno takie stworzenie. Gdy pozbędziesz się problemu, wciśnij przycisk na kolumnie, przywołując w ten sposób windę. Trzymaj się blisko ściany, aby uniknąć zabójczych ogni. Przełącz wajchę w alkowie, zabij Impa. Otwórz następne drzwi, zabij większą ilość wrogów. Skorzystaj z dwóch wind prowadzących do uzdrowień i Impów. Kolejna winda zawiezie cię w pobliże złotego przycisku, który porusza mostem. Nieco Impów będzie ci w tym przeszkadzać, nie daj się zaskoczyć. Skieruj się w stronę schodów, uważając na obszar, w którym podłoga tajemniczo znika.

SECRET AREA

Wbiegnij przez deskę do windy. Ściana się otworzy, dając ci Magic Warhammer. Wydostań się z powrotem zanim ściana opadnie.

Skieruj się do deski, aby dojść do złotego przełącznika, następnie do Blunderbuss, by w końcu wykorzystać wyjście po lewej stronie. Gdy przełącznik upadnie na podłogę, zostaw go. Uważaj na Minotaury wychodzące z lewej oraz zza stalowych drzwi. Złoty przycisk ukrywa się za panelem po prawej. Włącz go i napraw podłogę za metalowymi drzwiami. Przejdź przez nie, zabij drania i wciśnij przycisk uwalniający most. Zeskocz z niego na występ, znajdziesz Złoty Klucz. Masz tam także skrzynię i kolejny przełącznik. Użyj zdobytego Klucza, by wydostać się z tej części labiryntu.

Labyrinth 2

Zabij Impa zanim otworzysz skrzynie. Za drzwiami po prawej Impy str[illegible]ją przy przełączniku. Skorzystaj z niego i zab[illegible] kolejnych, wyłaniających się zza drzwi za tobą. Przełącznik po lewej otwiera drzwi, prowadzące do Złotego Klucza. Otwiera on kraty po lewej, prowadzące do Silver Sword i butelek zdrowia. Przejdź przez złote drzwi do kolejnego pasażu, zabij Minotaura. Naprzeciwko pojawi się opadająca podłoga, będziesz musiał wskoczyć w alkowę po prawej, by dostać się na występ i przełączyć przycisk numer 1. Weź butelkę i przeskocz do przycisku numer 2, który uaktywni serię ruszających się platform. Przełącznik numer 3 uruchamia platformę po lewej. Skacząc po platformach uważaj na strzelające rakiety, dosta[illegible] się w ten sposób do wyłączającego zabójcze pociski guzika. Zanim sprawdzisz co robi przycisk po prawej, rozwal Impy i Minotaura. Wciś[illegible] pierwszy guzi[illegible] i wróć, by sprawdzić, co znajduje się w skrzyniach. Zanim je otworzysz, użyj Fire Jet Switch, aby dezaktywować pułapkę. Po zebraniu wszystkiego skieruj się do przełącznika numer 2, skacząc przez ruchomą podłogę. Wciskając guzik otworzysz wyjście za tobą, ukrywające się zaraz za rogiem. Spójrz na dół, a ujrzysz występ z mnóstwem rzeczy. Skocz w tę stronę, wylądujesz na najwyższym poziomie. Po zebraniu wszystkiego musisz dostać się do przycisku za metalowymi drzwiami, który zaprowadzi cię do Red Key. Skorzystaj z transportera, udasz się nim do występu po dru[illegible] stronie mostu z rakietami lecącymi prosto na cieb[illegible] Nie można ich wyłączyć, wróć z powrotem na początek tego poziomu i wykorzystaj dwa przełączniki, które otworzą wejście do nowej hali z Savem, windą i teleporterem. Skorzystaj z usług windy i gdy otworzysz drzwi, skryj się w małej alkowie, by uniknąć strzelającej pułapki. W pomieszczeniu po prawej znajdziesz Razor Spell w ukrytej niszy. Uaktywnij ścianę po prawej str[illegible] drzwi do otchłani i biegiem skocz na występ. Pofechtuj mieczem i wejdź do pomieszczenia [illegible] którym włączysz przycisk, uaktywniając most [illegible] otchłanią. Na drugim końcu hali znajdziesz duże pomieszczenie pilnowane przez Alchemist of Chaos. Pokonaj go oraz jego pomocnika, weź Silver Key. Znajdź dźwignię obniżającą część mostu. Stalowe drzwi po jego drugiej stronie otworzą się dopiero gdy rozwalisz dwa ogniste oddechy. Idź do [illegible] stalowych drzwi po prawej, z którymi znaj[illegible] przycisk otwierający kolejne, mniejsze drzwiczki. Czeka cię wizyta u Alchemista i Minotaura.

SECRET AREA

Użyj Red Key, by przejść przez kraty. Wewnątrz znajdziesz skrzynie.

Przejdź przez most, zabij ostatniego Alchemista i weź jego bombę zanim skorzystasz z windy, którą wydostaniesz się na zewnątrz.

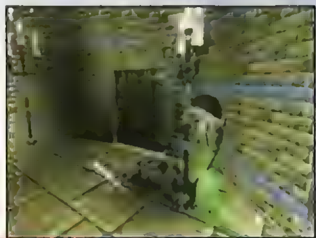
Level 3: Circus

Circus 1

Przełącz przycisk po prawej stronie, uniesie się krata ukrywająca Venom Sword. Wróć do pokoju i użyj swej broni na kobiecie-wężu. Drzwi po lewej ukrywają parę miłych przedmiotów. Zanim podążysz dalej, skorzystaj z save.

SECRET AREA

Skieruj się w stronę przejścia nad cyrkowymi namiotami i dalej prosto przejdź przez skrzyżowanie. Zeskocz w niższy obszar po lewej, wolny od kolców. Weź wszystko, skorzystaj z teleportera, który przeniesie cię na górę.



Teraz wróć do otwartej już kraty i zabij Jesters, przejdź przez kolejne kraty. Zignoruj Impy i "zrzuć się" na występ skrywający nieco przedmiotów. Wróć do skrzyżowania nad namiotami i skręć w lewo. Przygotuj się na kolejne starcie z Jugglers, które pilnują Venom Sword. Użyj go podczas walki ze Snake Woman, która nagle się pojawi. Kolejny obszar zawiera parę drzwi-pułapek i tyleż samo przełączników dezaktywujących wejście i drzwi wyjściowe. Wejdź, korzystając z lewego pasażu i wyjdź po prawej. Weź Red Key i pozostałe przedmioty z Jack-in-the-Box. Wróć do głównego skrzyżowania i użyj Red Key na zamkniętych drzwiach. Kolejna para Jugglers czeka na ciebie za drzwiami. Zignoruj pudełko z clownem i prz[illegible] przez pasaż, aż dotrzesz do lewego odgałęzienia. W alkowie [illegible] rawej znajdziesz butelczynę. Wkrocz w lewą odn[illegible] i stocz walkę z dwiema Snake Woman, które pilnują wyjścia z Cyrku numer 1.



Circus 2

[illegible] windą na dół, podejdź do krat i "zasejfuj" grę. Skręć w prawo, idź holem, aż dotrzesz do przycisku otwierającego kolejne kraty. Za nimi natkniesz się na Knackerer, którego musisz unikać podczas spacerku w stronę dźwigni. Użycie dźwigni spowoduje uniesienie kolejnych krat, lecz na bardzo krót[illegible] Wewnątrz znajdziesz trzy monety. Skieruj się do następnego pasażu z jeszcze jednym Knac[illegible]rem. Powinieneś dostać się do pudełka i przełącznika. Zostaw pudełko, lecz nie przełącznik, [illegible] otwiera kraty do kolejnego pomieszczenia z [illegible] dno z pudełek jest [illegible] spoko[illegible] ie otworzyć sztukę po prawej. Wróć do holu i podążaj za Knackerem aż dotrzesz do miejsca z alkową, w której możesz się ukryć przed walcem. Skorzystaj z przełącznika gdy Knackerer cię minie. Szybko przebiegnij przez halę i przejdź przez kraty zanim się zamkną. P[illegible]winieneś znaleźć się blisko miejsca, z którego zacząłeś wędrówkę. Idź pasażem i zabij wszystko co się rusza. Dalej powinieneś natknąć się na drzwi, za którymi czeka cię kolejne starcie. Podejdź do przerwy w ścianie, stań po lewej, by uniknąć sunącego Knackerera. Kiedy wjedzie do alkowy, skorzystaj z dźwigni, który go tam uwięzi. Powinieneś znaleźć przełącznik wyłączający ogień wewnątrz alkowy Knackerera.

SECRET AREA

Gdy wyłączysz ogn[illegible] przeszkodę, prze[illegible] przez drzwi i zn[illegible] ruchomą ś[illegible]nę ukrywającą Jack-in-the-Box wypełnionego różnymi "używkami".

SECRET AREA

Przejdź przez kraty i skieruj się na prawo, by znaleźć kolejną ruchomą ścianę skrywającą jeszcze jedno pudełko ze skarbami.

Wróć z powrotem i idąc holem zabij wszystkich Jugglers. Otwórz drzwi i wejdź do holu prowadzącego do drzwi na końcu. Przejdź przez nie i znajdź kolejną parę drzwi. Potrzebujesz Gold Key, aby otworzyć lewą sztukę, więc najpierw skorzystaj z prawych i zabij to co trzeba. Idź przez kolejne drzwi, za którymi czeka na ciebie High Pristess. Spotkanie wymaga włożenia na siebie Warding or [illegible] użycia Fireballs. Jeśli podejdziesz zbyt blisko bestii, zostaniesz otruty. Gdy zabijesz jedną, pojawi się druga "księżniczka". Pokonaj ją i wyczyść pomieszczenie. Dwa przełączniki na ścianie otwierają kurtyny z kolejnymi przedmiotami.

SECRET AREA

Drugi przełącznik, który wznosi kurtyny, porusza także tymi, które znajdują się na zewnątrz pomieszczenia. Tam znajdziesz parkę Jack-in-the-Box ze zbiorem użytecznych przedmiotów. Kurtyny pozostają w górze przez określony czas, więc będziesz musiał się ze zbieraniem szybko uwinąć.

Wróć do poprzednio zamkniętych drzwi i otwórz je, używając Gold Key. Zabij wszystkich Jugglers czekających na ciebie i wyjdź do kolejnej części tego poziomu.

Circus 3

Skorzystaj z możliwości zachowania stanu gry, wkrocz przez próg drzwi po prawej stronie i idź w lewą stronę w pobliże budowli. Walcz, lub lepiej zignoruj Snake Woman i otwórz kraty w dalekim, prawym końcu. Idź pasażem na prawo, aż dotrzesz d[illegible] ściany, którą można otworzyć, by d[illegible] Red Key. Idź dalej pasażem, aż b[illegible] skoczyć na występ z Venom Sword. U[illegible] ię [illegible]nake Woman. Gdy ws[illegible] leży wciśnij przycisk otw[illegible] wyłoni się skrzynia ze skarba[illegible] Ni[illegible] wko tego lokum - to pułapka!

SECRET AREA

Wróć do lokacji startowej i znajdź kraty umieszczone z lewej strony wej[illegible] które prowadzą do sekretu z różnymi dobrami. Reszta okratowanych przejść prowadzi do jeszcze bardziej krwiożerczych kobiecin, więc zostaw je w spokoju.

Możesz ponownie zapisać grę, zanim skorzystasz z windy. Uważaj na parę Orków. Wykorzystaj drugą windę i skocz w dół ukrywający mnóstwo dóbr. Po zapisani[illegible] gry skieruj się do windy i dojdź do zamknięty[illegible] drzwi. Użyj Red Key, a idąc holem dotrzesz do skrzyni z kolejną partią przedmiotów. Przejdź przez [illegible]raty, które się wzniosą przy pierwszym z czterech Dużych Cyrków. Użyj miecza na atakujących cię postaciach, następnie otwórz drzwi które zaprowadzą cię do skrzyni. Będziesz zmuszony użyć częś[illegible] przedmiotów na atakujących cię Snake Girls. Poszukaj wysokiej platformy, z której bez przeszkód będziesz mógł ciskać Fireballs. Trzeci namiot kryje w sobie dużą liczbę ciskających siekierami Orków. Postaraj się zwabić je wszystkie na środek pokoju, a następnie poszczuj je War Pigs. Przespaceruj się korytarzem do butelek zanim



wkroczysz do ostatniego namiotu. Potężny T-Rex nie jest taki groźny, jeśli znasz [illegible]ny sekret: trzymaj go na dystans. Na potwora działa broń dalekiego zasięgu jak Fireballs lub Blunderbuss. Wejdź do namiotu i weź stary Flame-breath. Wtedy cię zauważy, rzuć Razor Spell i popraw ogniem, by utrzymać go w bezpiecznej odległości od siebie. Blunderbuss powinien dokończyć sprawy. Jeśli będzie usiłował przedrzeć się przez ogień, ukryj się za filarami. W pomieszczeniu znajduje się również Warding, które w znacznym stopniu powinno pomóc ci w starciu z dinozaurem.

Level 4: The Pit

Pit 1

Wejdź do pierwszego pomieszczenia i przygotuj się na starcie z Pristesess, zbierz wszystkie przedmioty.

SECRET AREA

Zanim wyjdziesz, upewnij się, że wziąłeś Antidote i rakiety ukryte w małej, ciemnej alkowie za ścianą.

Pasażem przejdź na nowy teren, gdzie czeka cię kolejna walka ze znajomymi. Najlepiej będzie, jeśli mniejsze sztuki zwabisz z powrotem do holu i pojedynczo zlikwidujesz. W ten sposób unikniesz zmasowanego ataku ze strony High Pristess. Gdy zabijesz jej eskortę, wróć, dokończ dzieła i zbierz pozostałości po kreaturze. Na trutkę masz Antidotum.

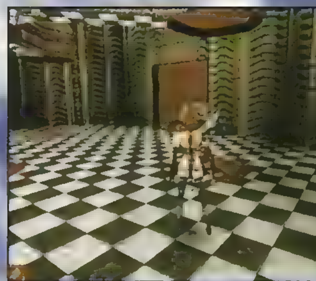
SECRET AREA

Ołtarz uaktywnia windę, którą dostaniesz się do Ankh of Vitality.

SECRET AREA

W pobliżu poprzedniego sekretu, za ścianą, znajdziesz Venom Sword. Wróć do pomieszczenia poniżej.

Na lewo od pobrudzonego szkła znajduje się ruchoma ściana, zawierająca kilka przydatnych rzeczy, a kolejna ukrywa save. Zanim to zrobisz, strzel w beczki, za którymi skrywa się przycisk dezaktywujący pułapkę przy czaszce. Skieruj się w lewo do następnego pomieszczenia, zabij Pristess w pobliżu drzwi i kolejną ich partię czekającą w środku. Weź monetę i wróć do poprzedniego pomieszczenia z zaklęciami oraz Antidotum. Wcześniej będziesz musiał zabić kilka bestii. Wróć przez kraty i skorzystaj z przejścia po prawej prowadzącego do Chapel. Na prawo znajdziesz nieczynną windę. Podejdź do kamiennej windy i zabij



wszystkie kreatury. Po lewej znajdziesz trochę przedmiotów, a za filarem po prawej - monetę. Podejdź do zapadni z małą armią bestii. Nie trać na nich swych najlepszych broni, które wykorzystasz podczas walki z Demonwitches - pojawią się one w połowie bitwy. Gdy wszystkich zlikwidujesz, stalowe drzwi otworzą się, dając ci dojście do przełącznika naprawiającego windę. Wróć do niej i przejdź do nowego obszaru.

Pit 2

Gdy staniesz przed zamkniętymi kratami, drugie po prawej otworzą się, torując ci drogę do windy. Zjedź na dół, wybierz przejście po prawej, dotrzesz do pokoju z bestiami. Po walce zbierz przedmioty, znajdź ukryte za ścianą koło. Przekręć nim, by wyłączyć ogień blokujący przejście do kamiennej windy. Staw czoła kolejnej fali wrogów, odszukaj przycisk niedaleko windy. Kraty prowadzące do drewnianej windy są teraz otwarte, skieruj się w ich stronę. Po drodze zalicz skrzynię i trumnę z dobrami. W kolejnym pomieszczeniu czeka cię spotkanie z wojownikami. Zabij ich, zbierz przedmioty i wczołgaj się na występ - dzwonek wzywa Demonwitch. Zabij ją, wciśnij przycisk odblokowujący stalowe drzwi niedaleko schodów. Przejdź przez nie, za pierwszym rogiem holu możesz otworzyć ruchomą ścianę. Zabij żywe istoty, wciśnij przycisk na ścianie, prowadzący do sekretu. Na występie po lewej znajdziesz monety, przejdź przez kraty, zabij Priestess. Otwórz ścianę po prawej, przesuń dźwignię. Idź za róg i zabierz wszystko co ci wpadnie w ręce.

SECRET AREA

Kolejna ukryta ściana na tym obszarze zawiera w sobie Ankh of Vitality. Zabij Prestesess, które mogą się pokazać i opuść pomieszczenie.

SECRET AREA

Skieruj się na lewo od krat i przejdź przez drzwi po prawej, gdzie znajdziesz skrzynię. Ukryta biała czaszka (save game) jest na występie, naprzeciwko drzwi. Przedtem musisz skorzystać z przełącznika na ukrytej ścianie za rogiem. Zapisz grę, przejdź przez kraty i drzwi przy zamkniętych srebrnych kratach.

Zabij wrogów i przejdź przez kolejne kraty, za którymi



czeka świeża porcja nieprzyjaciół. Za drzwiami po prawej oprócz wykorzystania miecza będziesz mógł otworzyć ścianę po lewej stronie wejścia i zebrać różne dobra. W końcu przesuń dźwignię po prawej stronie, która otwiera srebrne kraty. Wróć do nich i przejdź na nowe tereny. Zbierając wszystko po drodze, przygotuj swój zdobyty Silver Sword, by pokonać czatujący Skeleton. Zapisz grę i spacerkiem podejdź do dzwonka, którego dźwięk przywoła High Priestess. Kontynuuj wędrówkę, aż dojdziesz do wyjścia, gdzie będziesz mógł skoczyć na dół i pokonać przywołane dzwonkiem bestie. W nagrodę dostaniesz Red Key, który użyj na czerwonej kracie - dostaniesz się do niej przez uniesione ściany.

SECRET AREA

Z rampy skocz na platformę, a następnie na ruszającą się podłogę. Jedź nią, aż dotrzesz do "aktywnej" ściany po prawej, za którą znajdziesz trochę rzeczy. Wróć z powrotem na drugą stronę używając ruchomej platformy i przełącz przycisk otwierający drzwi.

Znajdziesz się po drugiej stronie występu w pobliżu pary krat. Przekręć suwak, by wyłączyć ognistą pułapkę, a następnie zbierz wszystkie przedmioty. Możesz teraz wskoczyć na mały występ z Demonwitch strzegącą przycisku. Zabij ją i skorzystaj z niego, co pozwoli uruchomić most prowadzący do wyjścia. Wykonaj teraz ukośny skok z mostu, by dostać się do wyjścia po drodze, zbierając dobra.

Pit 3

Zbierz przydatne rzeczy z alkowy i zabij Warrior Priestess stojące przy drzwiach. Wejdź do dużego pomieszczenia i ponownie przywitaj się z bestiami. Po walce zabierz to co po nich pozostało, wejdź na kamienny blok i wjedź w górę, na poziom, z którego będziesz mógł skoczyć na kolejny blok z Blunderbuss i amunicją. Skieruj się do holu po lewej stronie wejścia i wkrocz do kaplicy. Otwórz ścianę naprzeciwko i pociągnij za wajchę, by wyłączyć pułapkę, po czym możesz zmieść wszystkie rzeczy z kaplicy. Wróć do poprzedniego pokoju i skieruj się w stronę drugiego wejścia. Ponownie otwórz przeciwną ścianę i przesuń wajchę. Wespnij się na czerwoną płytę i wciśnij guzik otwierający drzwi przy schodach. Wróć tam i wkrocz za prawą kurtynę. Zabij, a potem zbierz wszystko. Przed wyjściem przygotuj się na kolejne starcie, po którym jeden z zombi zostawi ci klucz uaktywniający platformę.

SECRET AREA

Gdy wszystkich zabijesz, stań na oświetlonym kawałku podłogi, a dostaniesz Ankh of Vitality i inne przydatne dobra.

Idź na koniec holu, zabij wszystko po lewej stronie i wejdź do prawego pasażu, gdzie znajdziesz Antidote i guzik proszący się o wciśnięcie. Wróć z powrotem i wybierz lewą odnogę, w której czekają High Priestess. Staraj się uniknąć pułapki, gdy będziesz sięgał po Silver Sword i niezwłocznie skorzystaj z możliwości zapisu gry, który ukrywa się za ruchomą ścianą po prawej.

Kontynuuj swą wędrówkę, siejąc wokół siebie śmierć, po czym wkrocz w ścianę po lewej, co przyniesie ci kolejne spotkanie z kreaturami wyłaniającymi się z prawej strony. Otwórz lewą ścianę i wciśnij przycisk uaktywniający windę na górze tego pasażu. Wróć tam i wjedź urządzeniem na kolejny poziom. Za rogiem znajdziesz Antidote, następnie idź w lewo, aż dotrzesz do pomieszczenia z pentagramem. Wróć na lewą stronę i wskocz w alkowę po lewej z Silver Sword, zanim otworzy się czerwona krata. Zejdź na dół prawym holem unikając kościstych pułapek i weź Antidote skrywającego się z lewej strony pobliskiego pomieszczenia. Skok z rozbiegu nad dziurą zabierze cię w sam środek zebrania High Priestesses. Gdy wszystkie umilkną na zawsze, wskocz do otworu i przesuń wajchę w alkowie. Platforma powinna się zsunąć z sufitu wraz z kolejną parą bestii. Zanim wyjdziesz, dostępną windą wjedź do sekretnego pomieszczenia.

SECRET AREA

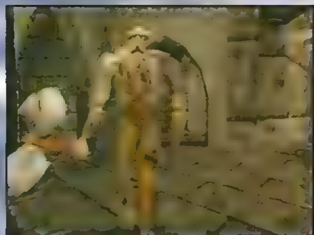
Wokół ściany z obniżoną platformą jest panel, który możesz uaktywnić, by dostać się do sekretu. Otwórz lewą ścianę, idź prosto, aż w oddali otworzy się ściana, zza której wylecą prosto na ciebie ostrza. Odwróć się i skryj w alkowie, którą właśnie otworzyłeś, a nie stanie ci się krzywda. Teraz możesz iść na koniec korytarza, by sięgnąć po swą nagrodę.

Pit 4

Idź prosto, zabijając po drodze grzechoczące szkielety i zbierając przedmioty z różnych wnęk w tym obszarze. Skocz na lewą stronę, gdzie garstka Zombie pilnuje dwóch dźwigni. Jedna z nich otwiera kraty przed tobą, ale uważaj, gdyż znajduje się tu chroniona pułapką skrzynia z paroma dobrami. Wajcha w drugim pomieszczeniu otwiera kraty, zza których wyłonią się szkielety oraz duch. Za ich zlikwidowanie dostaniesz Red Key i Silver Sword. Przejdź przez kraty, weź wszystkie martwe przedmioty i pociągnij za dźwignię aktywującą teleporter na górę, gdzie czyha jeszcze więcej wrogów z nagrodami. Czerwonym kluczem dezaktywuj kamienną pułapkę, omiń bezczynny już kamień i zabij wroga na schodach, z których dostaniesz się do pomieszczenia ze złotym sklepieniem. Skieruj się w lewą stronę, otwórz skrzynie i wciśnij guzik otwierający drewniane drzwi z parą gigantycznych pająków. Gdy wszystko doprowadzisz do porządku, możesz zobaczyć co jest za drzwiami. Sięgnij po Gold Key w alkowie oraz inne przedmiociki. Wróć do poprzedniego pomieszczenia, użyj windy na dół i wejdź na górny występ. Zwinnie uniknij rzucanych przez Zombie siekier i przywołaj je wszystkie do porządku. Wkrocz do teleporteru w złotym sklepieniu.

SECRET AREA

Niedaleko pierwszej lokacji, gdzie zaczęła się twoja walka z Zombie znajduje się teleporter, który zabierze cię do sekretnego pomieszczenia z przydatnymi rzeczami.



Zeskocz na niższy poziom i zapisz swą pozycję przy białej czaszce. Ponownie ostrożnie zeskocz na dolny występ, zabij Zombie i otwórz ścianę. Zjedź windą na dół, pofechtuj nieco mieczem, wyjdź z pomieszczenia i wskocz na występ po lewej stronie. Przesuń wajchę, która uruchomi kraty oraz windę. Weź monetę i porozglądaj się za kolejną wajchą do przesunięcia. Przeskocz przez kraty, aby uniknąć

strzelającej pułapki i idź prosto, zabijając po drodze ruszające się szkarady. Otwórz kraty, weź monetę, po czym skieruj się na prawo. Wciśnij żółty przycisk uruchamiający platformę na zewnątrz. Zignoruj dźwignię i dostań się do czynnej platformy. Wjedź nią do miejsca z zapisem gry i zeskocz na dół na lewą stronę, by znaleźć się w kamiennej windzie prowadzącej do kolejnego obszaru.

Pit 5

Gdy winda się zatrzyma, wskocz na dolny występ i wejdź do prawego korytarza. Przejdź przez ukryte drzwi po lewej stronie, uważając na strzelającą pułapkę. Otwórz drzwi i uchyl się przed kolejnymi strzałami, wciśnij przycisk, by otworzyć przeciwne drzwi. Wejdź w nie i stań wzdłuż prawej ściany. Skryj się w alkowie, by uniknąć ognistej pułapki. Następnie otwórz skrzynie, weź co się da i wciśnij przycisk otwierający kolejne drzwi. Ponownie zważając na ogniste kule wyjdź z pomieszczenia. Idąc korytarzem uważaj na ogień, wyłaniający się co chwila, i otwórz skrzynię. Gdy dojdziesz do końca korytarza, wciśnij przycisk, by otworzyć ostatnią kratę. Wznieś ścianę na końcu i znajdź kolejny przycisk otwierający jeszcze jedno przejście. Wyjdź stąd, po drodze używając Save Game Marker.

SECRET AREA

Podejdź do krawędzi i skocz na niższy występ. Zabij wszystko co się rusza i weź 2 Antidote z lewej alkowy. Kontynuuj spacer, zabijając po drodze kilka szkieletów. Otwórz ścianę po lewej, a znajdziesz znajomy i ukochany Rocket Launcher. Po prawej stronie będziesz mógł się nieco uzdrowić, zważając jednocześnie na wrogie cienie. Wyjście znajduje się na prawo.

Otwórz ścianę w środkowej alkowie po lewej i wciśnij przycisk otwierający kraty po oddalonej nieco prawej stronie. Zabij pająka i szkielety, a następnie wejdź na występ, używając do tego rampy po prawej. Zabij kolejne parki przyjemniaczków i wskocz na występ, na którym znajdziesz Silver Key.

SECRET AREA

Skocz z powrotem na poprzedni występ i zeskocz na niższy występ po prawej stronie. Wciśnij przycisk na wprost ciebie, a następnie najbliższy jemu. Weź windę i z niej skocz prosto do dziury. Nic ci się nie uszkodzisz, ale w pobliżu znajdziesz butelki i Firefly. Teleporter zabierze cię z powrotem na górę.

Zejdź schodami na dół, a dotrzesz do Save Game Marker, czyli białej czachy. Wyczyść pomieszczenie z przedmiotów i wciśnij guzik do teleportu, który cię stąd zabierze. Otwórz skrzynię po prawej, a następnie wciśnij guzik i przejdź przez drzwi, po czym przez kraty. Zabij kilka szkieletów i otwórz kolejną skrzynię, by dobrać się do życiodajnych przedmiotów. Przejdź przez sklepienie i zwiej ognistej pułapce.

SECRET AREA

Zeskocz na prawą stronę, otwórz ścianę na końcu rowu i weź 3 Arcs of Power. Użyj teleportera, by wrócić na górę, a następnie uciekni ognistej pułapce za rogiem.

SECRET AREA

Skocz nad piaskowo-kamiennym blokiem i otwórz ścianę, by dobrać się do skrzyni z wiadomo jaką zawartością. Wskocz z powrotem na występ i dojdź do windy, by stawić czoło finalnemu Pitowi.

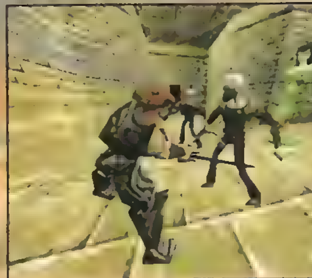
Pit 6

Wyjdź z windy na przejście nad pitem z parą Pit Fiends na dole. Zignoruj ich na razie i zbierz wszystkie dobra czekające na twą kieszeń. Przejdź prosto przez skrzyżowanie i dalej prościutko, a następnie za rogiem w lewo, by dostać się do kolejnej partii użytecznych przedmiotów wraz ze skrzynią na końcu tunelu. Wróć do skrzyżowania i wybierz prawą drogę w pobliżu śliskiej ściany, a następnie wybierz prawą stronę i przebiegnij przez kolejną podejrzaną ścianę. Utrzymuj bezpieczną odległość od ścian, a najlepiej idź środkiem ścieżki. Odwróć się i skręć w prawo, by dostać się do Speed Potion ukrytego za kolejną ze śliskich ścian. Kontynuuj spacer, aż dotrzesz do przycisku otwierającego ścianę za tobą. Wróć i przejdź prosto przez skrzyżowanie, a następnie przez świeżo otwartą ścianę. Skocz nad kolejnym skrzyżowaniem i powtórz manewr, by tym razem dostać się na teren z nierówną podłogą. Weź Crown i wciśnij przycisk. Skocz do poprzedniego skrzyżowania i kontynuuj spacer, by dostać się do Fireball, Bomb Shot oraz Arc of Power. Wróć do skrzyżowania i wybierz prawą stronę, gdzie dostaniesz się do skrzyni. Uważaj na pułapkę, przez którą musisz szybko przebiec. Zjedź windą na dół na niższy poziom. Wyjdź z windy i skorzystaj z możliwości zapisu gry, a następnie odważnie zabij wszystko co się rusza. Pierwszego z gości zabijesz, przebiegając przez pierwsze kraty, aż do przycisku. Musisz być pewien, że koleś za tobą biegnie. Wciśnij przycisk i drań załatwiony. Przejdź przez otwarcie na końcu korytarza, uzdrów się i wróć do windy z pułapką, która powinna znowu znajdować się na górze.

SECRET AREA

Za ognistą windą znajduje się ukryty obszar zawierający Arc of Power wraz z Red Spirit Sword.

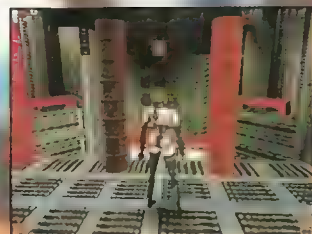
Powtarzaj od początku całą procedurę z bieganiem w stosunku do wszystkich Pit Fiend, aż wszyscy



znajdą się w potrzasku. Wtedy będziesz mógł wziąć Red Key i spokojnie przeszukać cały teren, który w różnych zaułkach i korytarzach kryje przydatne przedmioty.

SECRET AREA

Za rogiem po prawej w ładnie udekorowanym holu znajduje się ruchoma ściana skrywająca dobra.



Znajdziesz również skrzynię oraz w jednej alkowie Jet i Rrazor Spell, a także wiele innych użytków. Zapisz stan gry przy czaszce i weź pobliskie dwie korony, a następnie otwórz czerwone kraty, by dostać się do Venom Sword, idealny na spotkanie z kręcącą się w pobliżu Demonwitch. Gdy bestia padnie, możesz wcisnąć przycisk, aby otworzyć kraty do windy. Weź wszystko i podczas jazdy windą przygotuj się na finalną walkę. Rozpocznie się ona pojedynkiem z garstką Demonwitches, które powinny być kaszką manną dla wojownika z Venom Sword w dłoni. Gdy zginą, kolej przyjdzie na Agrash. Jest on znacznie większym zagrożeniem niż poprzedniczki i trudniej go zlikwidować. Do walki stań, trzymając w dłoni Red Spirit Sword. Unikając jego ognistych kul, staraj się jak najczęściej uderzać w jego postać swą bardzo silną bronią. Bardzo często będzie się teleportował, więc często korzystaj z usług kamiennych wind, aby dopaść tchórza. Zachowaj swoje zaklęcia i ognistą amunicję na czarną godzinę, gdy Agrash przyzwyczai się do twego miecza. Arc of Power oraz Icy Cool powinny zakończyć działanie ruchliwego problemu. Gdy bestia padnie, ostatni Pit zostanie zaliczony.

SECRET AREA

Ruchoma ściana na tym terenie kryje Ankh of Vitality, która zapewne się przyda nawet jeśli jesteś już po walce z Agrashem.



Level 5: Belfry

Belfry 1

Gdy winda zatrzyma się na dole, możesz wysiąść i przesunąć wajchę na ścianie, na której nie ma czaszek. Wróć szybko do windy i przejdź przez most zanim zniknie. Zabij rycerzy w następnym pomieszczeniu i skieruj się do windy jadącej na dół. Urządzenie owe działa na bardzo krótki czas, więc będziesz w stanie otworzyć jedynie dwie skrzynie (na cztery w pomieszczeniu) z mnóstwem przedmiotów. Jeśli winda ci zniknie z pola widzenia, zginiesz od ognia wypełniającego pomieszczenie, więc zbieranie będziesz musiał wykonać ekspresowo. Możesz jednak użyć Icy Cool, by ochronić się przed płomieniami, otworzyć wszystkie skrzynie i wrócić teleporterem, który się ukaże. Przejdź przez kraty, a następnie most, walcząc z pojawiającymi się rycerzami, którzy usilnie będą starali się ciebie zepchnąć z krawędzi mostu. Gdy ostatni spadnie w dół, następne kraty wzniosą się do góry i zostaniesz zaszczycony walką z kolejną partią wrogów pilnujących skrzynię z Gold Key, 2 Antidotes i 2 Healing Potions. Otwórz lewą kratę i przejdź przez most zabijając wrogów stróżujących przy wejściu do następnego pomieszczenia. Rozdając ciosy na lewo i prawo otwórz kraty po prawej, przesuń blok w rogu, by dosięgnąć nowego sekretu.

SECRET AREA

Gdy zostaniesz teleportowany do pomieszczenia, dostaniesz Venom Sword, po czym zjedź windą na dół, gdzie będziesz mógł zapisać stan gry.

Otwórz kraty w kolejnym pomieszczeni, zabij kogo trzeba i wciśnij przycisk, by wznieść kraty torujące drogę na zewnątrz. Idź tam i skieruj się w prawo, zabijając pająki swym Venom Swordem. Przejdź przez złote kraty, weź Silver Key i wróć do pomieszczenia z czterema kratami. Windą dostań się na górę po Red Key, a następnie przejdź przez most, zabijając po drodze rycerzy. Otwórz kraty po prawej stronie skrzyni, powalcz z kolejnym wojownikiem i przekrocz próg czerwonej bramy. Zbierz butelki i wyjdź z zaliczonego już terenu.

Belfry 2

Zanim przejdziesz przez wszystkie okratowania, użyj białej czachy, by zapisać stan gry, a następnie skieruj się na prawo do pomieszczenia z bestią. Wciśnij złoty przycisk, by obniżyć windę.

SECRET AREA

Dostań się windą na górę do sekretu zawierającego Warding, następnie po powrotnej jeździe w dół korytarzem dojdź do drzwi i wybierz prawy kierunek.

SECRET AREA

Otwórz ścianę na końcu korytarza, a znajdziesz Strenght i 3 monety.

Możesz już spokojnie wrócić do miejsca startowego, gdzie biegiem i skokami przejdziesz znikające

podłogi, a nacierający Pit Fiend powinien wpaść na kolce. Najlepiej obierz środkowy tor po poruszającej się podłodze, przy końcu zmień kierunek na prawy, by dostać się na bezpieczny obszar. Otwórz główne drzwi i wkrocz do Zamku. Zabij rycerzy i podejdź do przełącznika. Zanim go użyjesz, będziesz musiał przeżyć małą utarczkę z Red Knight, a dopiero potem wkroczyć do nowo otwartych drzwi. Wejdź na dziedziniec i zabij rycerza, po czym skieruj się w lewo. Bojowe świniaki zaczną spadać z góry i następny rycerz rzuci się na ciebie. Możesz pozbierać świnki ukrywające się za różnymi ścianami. Otwórz kraty i weź Ankh of Vitality oraz Healing Potion chroniony przez zmieniające się podłogi. Trzymaj się ciemnych paneli. Pobiegnij na lewo, by wyjść z pokoju i odetchnąć, gdy spadki podłogi miną. Atakujący Black i Red Knigts powinni zgłupieć i spaść z ruchomych podłóg, nie będziesz zmuszony z nimi walczyć. Po prawej powinieneś otworzyć ścianę, za której wyłoni się czerwona krata. Znajdziesz tam skrzynię z pułapką i Red Key oraz Blunderbuss Shot wewnątrz. Użyj klucza, by otworzyć kraty i wejdź do środka. Zabij rycerzy, zważając jednocześnie na dziurę na środku składającego się panelu. Skontrolowany panel zabierze cię do kolejnego pomieszczenia, w którym czekają Black Knights. Natrafisz tam również na skrzynie. Otwórz kolejne kraty, zabij niedobitków, zrób to samo w przypadku następnych krat i zlikwiduj nacierających ochotników. Naprzeciwko ujrzysz jeszcze jedno przejście prowadzące do następnego pola bitwy oraz białe [illegible]. Wkroczysz do pomieszczenia z obracającą się szachownicą. Wskocz na nią, gdy zacznie się spłaszczać. Szybko wskocz na lewy występ i wciśnij przycisk. Zeskocz z powrotem na szachownicę, zanim występy się złożą, a następnie wskocz na inny występ i [illegible] wciśnij przycisk. Powtórz manewr ze [illegible] pozostałym, po którym wykonasz skok na jeden z występów z otwartym przejściem prowadzącym do krat i windy uwalniającej z tego otworu.

Belfry 3

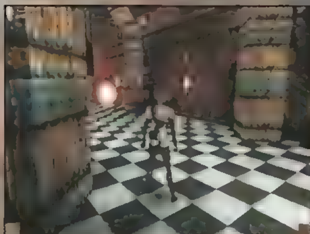
Skorzystaj z Save zanim narazisz się na [illegible] Rafters. Przejście przez nie jest dość proste, jeśli skaczesz po przekątnej z rogu do rogu. Jako kierunek skakania utrzymuj stronę prawą aż dotrzesz do korytarza. Skieruj się w tamtą stronę, weź [illegible] Silver Sword i użyj go przy zabijaniu Red Knight, który wyłoni się za tobą. Przebiegnij w lewą stronę przez znikające podłogi aż do momentu, gdy dotrzesz do Bomb Shots. Skryj się za rogiem, aby uniknąć ognistej pułapki plującej amunicji. Ostry skręt w lewo zaprowadzi cię do Blunderbuss Shot. Nie zaprzestawaj biegu, by uniknąć [illegible] ofiarą znikających podłóg. Ściana przed tobą otworzy się i Black Knight przystąpi do natarcia. Kontynuuj wędrówkę korytarzem i użyj Silver Sworda, by zabić niespokojne duchy w krypcie. Zanim wskoczysz do windy, pozbieraj Krety i Magic Warhamer. Podczas, gdy winda będzie zjeżdżać w dół, będziesz mógł przeskoczyć na występ po Healing Potions. Gdy dotrzesz na sam dół, [illegible] Green Hand rzuci się na twą drobną postać. Do [illegible] poręczy [illegible] się Warhammer lub znikające [illegible]. Musisz znaleźć trzy przyciski, by móc wydostać się z tego poziomu. Skieruj się w stronę krat po lewej stronie [illegible] windy. Przejdź przez kraty i save. Teraz windą na wyższe piętro. Zabij rycerzy i zobacz co się dzieje za łukami. Znajdziesz przycisk otwierający kraty, uwalniający jeszcze więcej rycerzy do walki. Wciśnij przycisk za kratami, aż [illegible] się nieco, przejdź na prawą stronę. Użyj schodka, by wspiąć się na górę, [illegible] i obróć, [illegible] dezaktywując pułapkę. Podążaj ścieżką, aż do złotego przycisku, po jego wciśnięciu zostały c[illegible] do znalezienia. Wróć do otwartych w pierwszym pomieszczeniu i skocz na dół. Skieruj się w stronę krat naprzeciwko czerwonej windy, otwórz je i zabij rycerzy. Otwórz prawą ścianę i tnąc mieczem na wszystkie strony, wciśnij przycisk. Wróć do pomieszczenia i podejdź do obrazu przedstawiającego demona. Poszukaj ukrytego przejścia, w którym znajdziesz kolejny złoty przycisk. Teraz na dziedziniec i otwórz [illegible] krat. Zważaj na ostrza, gdy będziesz podążał do windy, która zabierze cię do Ankh of Vitality. Wróć na dół i skieruj się do krat po lewej stronie, zabijając po drodze rycerzy.



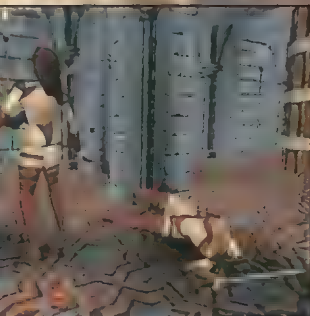
SECRET AREA

Magic Warhammer czeka na ciebie za ścianą po lewej stronie pomieszczenia.

Wespnij się na ścianę po prawej (niedaleko sekretu) i podążaj korytarzem, aż będziesz mógł ponownie



uprawiać wspinaczkę po prawej stronie. Zabij rycerzy i [illegible] dź do kolejnego pomieszczenia. Wciśnij ostatni złoty przycisk i zjedź windą. Biegiem do wyjścia, skacząc nad znikającymi [illegible] podłogami. [illegible] jeszcze dwa Healing Potions do zebrania po prawej stronie wyjścia. Weź je i opuść niegościnny poziom.



Level 6: Sewers

Sewer 1

Zanim przystąpisz do wędrówki, zrób Save i skieruj się w stronę otwartego prawego korytarza. Wespnij się na występ po zielonym szlamie, a następnie [illegible] pasażem do miejsca, gdzie znajdziesz Bomb Shot. Weź je, bombę do pomieszczenia niżej i zaopiekuj się [illegible] Orkami. Przejdź za kraty i zabij wszystko, co stanie ci na drodze. Uzdrowienie niech [illegible] butelką znaleziona w alkowie po lewej stronie. Zerknij też co jest za przeciwnymi kratami i wejdź do labiryntu.

Zabij atakujące Orki, weź Bomb Shot z lewej strony i wydostań się z labiryntu, [illegible] trzymając się prawej ściany. Dotrzesz do drzwi z chorągwiami. Unikając łuczników zabij Orki i stań do walki z atakującymi z góry łucznikami. Zbierz wszystkie butelki z życiodajnym napojem i zabij kolejną porcję Orków.

SECRET AREA

Jeśli trzymałeś się prawej ściany, powinieneś natrafić na drewniane kraty, po których lewej stronie [illegible] się [illegible]. Pozwól sobie spaść w dół, znajdziesz tam [illegible] prowadzący na zewnątrz labiryntu.

Przejdź przez drzwi z chorągwiami, a następnie przez pomieszczenie z [illegible] przeciwnymi drzwi dostaniesz się do windy. Zabij łuczników, weź Red Key. Kolejna tego typu postać weźmie się na celownik, wychodząc przez [illegible], bądź ostrożny. Weź windę, by wrócić na dół i wkrocz do labiryntu. Tym razem wydostań się z labiryntu, kierując się lewą ścianą. Wróć do [illegible], wykonaj save gry i otwórz drzwi czerwonym kluczem. Na twój widok obudzą się łucznicy, użyj Blunderbuss, aby ich [illegible] uśpić. W pomieszczeniu obok zabij kolejne typki i zeskocz z mostu na jeden z występów łuczników. Weź windę na dół, by dostać się do Grenade Launcher i Bomb Shot. Przejdź przez drzwi i [illegible] dostań się na górę do korytarza z Orkami, które wyjdą [illegible] się z prawej strony. Zabij łucznika pilnującego [illegible] Key [illegible] początku levelu i użyj nowego klucza, by otworzyć kraty i windą dostać się na kolejny poziom.

Sewer 2

Przejdź do ośmiokątnej windy udającej pomieszczenie i zjedź nią na dół. Wespnij się na górę i [illegible] się w lewo, w stronę Save na końcu holu. Wróć do windy, kierując się na prawą stronę. Za [illegible] znajdziesz [illegible] uzdrowienia i alkowę wzdłuż prawej ściany. Będzie strzeżona przez Orki oraz ich dowódcę. Poprawnie wycelowany granat powinien rozproszyć niepotrzebne zgromadzenie. Wędrówkę korytarzem zakończ wspinaczką na kamienny występ. Drzwi tajemniczo same się otworzą, więc bez wahania przejdź przez ich próg. Zabij łuczników i weź Silver Sword. Wciśnij dwa guziki, które otworzą kraty po drugiej stronie wyjścia. Wychodząc z poprzedniego pomieszczenia skieruj się w prawo, w stronę krypty. Zabij wszystkie duchy i weź pozostawione przez nie przedmioty, które okażą się dla ciebie [illegible]. Rampa zaprowadzi cię na niższy poziom, ale jeszcze się powstrzymaj przed ostatecznym wyjściem. Wyjdź z krypty i wykonaj zwrot w prawo na kształt litery U. Idąc [illegible] zabij wszystkie Orki oraz ich dowódcę przy [illegible]. Weź [illegible] przyjazne przedmioty z różnych wnęk [illegible] pozostawione przez zabitych wrogów. Znajdziesz w ten sposób otwór prowadzący do niższego kanału, który blokuje ci drogę do sekretu. Musisz wykonać długi skok nad przepaścią, a następnie kolejny, nieco krótszy, lecz ukośny, zwrócony w lewą stronę.

SECRET AREA

Po przejściu przez [illegible] i wkroczeniu do kolejnego pomieszczenia powita cię [illegible] nieprzyjemnych Orków. Weź Blunderbuss Shot, skieruj się do windy. Wciśnij przycisk, zabijesz jeszcze jednego przyjemniaczka i zjedź windą w dół na niższy poziom. Ponownie wciśnij przycisk otwierający drewniane drzwi. Za nimi znajdziesz skrzynię pilnowaną przez Orka. Korytarzem wydostaniesz się z sekretu.

Nie ma znaczenia, którą drogą dostaniesz się na niższy poziom (rampa, winda czy otwór), natomiast musisz utorować sobie drogę do dalszego pomieszczenia poprzedzającego wyjście. Wewnątrz znajdziesz Orków i łuczników. Wciśnij przyciski po drugiej stronie wyjścia, aby otworzyć finalną kratę. Skieruj się do holu, podłoga nagle opadnie i w ten spektakularny sposób dostaniesz się na kolejny poziom.

Sewer 3

Twój [illegible] skończy się lądowaniem wewnątrz gigantycznego [illegible] insektów, a z jaj zaczną się wylęgać małe [illegible]. Przygotuj swój Warhammer i rozpocznij walkę z Insect Warriors. Wnęka w tym pomieszczeniu ukrywa w sobie zabójczy Flamethrower i amunicję do niego. Gdy wszystkie robaki padną, [illegible] pozwalając na wejście do następnego pomieszczenia. Zabij Gold Ants, uważaj na Red Dragonflies, który może cię przed [illegible]. Zeskocz z pochyłości i zabij atakującą cię Red Ant, weź Healing Potion i Antidote. Prawym korytarzem dostań się do Save, oczyszczając teren z Gold Ant. Ponownie zjedź po pochyłni i zabij wszystkie mrówki, następnie otwórz przeciwną ścianę, by dostać się do kilku przedmiotów. Rusz się w stronę różowych jaskiń i przygotuj swój Flamethrower. Spal wszystkie Złote

Mrówy, otworzy się przejście. Przebiegnij przez próg i weź po drugiej stronie Healing Potion, a następnie odważnie powtórz skok ze znikającymi podłogami. Użyj Warhammer na pająku, wybierz prawą stronę popychając nieco lewą ścianę. W pomieszczeniu zbierz co się da i wróć do skrzyżowania. Tym razem wybierz lewy kierunek i wespnij się na blok, by zabić kolejnego pająka.

SECRET AREA

Zanim dojdziesz do dwóch skrzyń, musisz popchnąć blok, za którym ukrywają się 2 Antidotum oraz ścieżka prowadząca do 2 Blunderbuss Shot.

Wędrówkę urozmaici ci spotkanie z Dragonflies, gdy dotrzesz do okrągłego przejścia, upewnij się, że zabrałeś Razor Spells i Rockets. Zostaniesz zaatakowany przez Gold Flies, pozostawią kolejne Rakiety. Użyj teraz kombinacji Razor Spells i rakiety, aby przełamać stalaktyty i wysłać je do Królowej przesiadującej nieco niżej. Królowa powinna zginąć przy ostatniej porcji rakiet, które w nią uderzą. Jeśli nie, zeskocz na dół i ulżyj jej w cierpieniu. Jej śmierć otworzy drzwi wydostające cię z tego miejsca. Przed wyjściem zaopatrz się w Healing Potions sztuk trzy.



Sewer 4



Save i wejdź na teren meduzy (Medusa Chamber). Otoczony zostaniesz przez trzy wężogłowe kobieciny, z którymi walka wręcz jest jak samobójstwo na życzenie. Użyj Flamethrower albo Blunderbuss. Ich ataki są bardzo mordercze i trujące, ale mnóstwo odtrutek leży wokół pokoju po lewej i prawej stronie wyjścia. Po ich śmierci dwie czerwone kraty wzniosą się, pozwalając ci na wejście do podziemi pełnych skarbów. Wkrocz do pomieszczenia po lewej stronie, znajdziesz 3 skrzynie.

SECRET AREA

Sekretny pokój skarbów ukrywa się za tylną ścianą. Wewnątrz znajdziesz 3 Rockets, Rocket Launcher oraz Ankh of Vitality.

Save. Wróć do głównego pomieszczenia i skieruj się na prawo do podwójnych drzwi. Wejdź do środka i windą wjedź na górę, do Orków. Idąc naprzód dotrzesz do schodów, z łucznikami. Skieruj się na prawo, by stanąć naprzeciwko wznoszącej się ściany. Wejdź do pomieszczenia z filarami, zeskocz na prawą stronę, znajdziesz przycisk otwierający kraty. Drugi z przycisków uruchamia ognistą pułapkę, lepiej go nie ruszać. Z powrotem na górę do pomieszczenia i zabij Orka. Weź Grenade Launcher, przejdź przez kraty do następnego pomieszczenia. Zabij Orki, pojawi się Shaman. Dla ochrony włóż Anti-Magic Charm. Pociski nie stanowią dla niego zagrożenia, będziesz zmuszony stanąć do walki na miecze. Weź Healing Potion i skieruj się do wyjścia, od którego dzieli cię jeszcze wciśnięcie złotego guziku.

Level 7: Trench

Trench 1

Przejdź przez pierwszą kratę i zabij parę Rat Guards. Najlepiej zwabić ich w ślepy zaułek, tak aby stanęli naprzeciw siebie twarzą w twarz. Skieruj się do kolejnego rowu, zważając jednocześnie na miny. Wejdź do rowu, zabij Rat Guards, aby przestawić strzelające z góry działko. Wyjdź z rowu i przejdź do kolejnego pomieszczenia, by dojść do jeszcze jednego wykopu. Zabij Rat Guards, weź Lifte z lewej strony pokoju, w którym znajdziesz także Rat Ogre i spółkę stojącą na straży skrzyni zawierającej m.in. Red Key. Idź z powrotem i wybierz tym razem prawą windę.

SECRET AREA

Naprzeciwko windy po linii ukośnej możesz otworzyć ścianę z monetą i butelkami.

Przejdź na prawą stronę, zabij ruszające się bestie i kontynuując spacer, dojdź do krat. Prawe z nich to pułapka, wybierz lewe. Wjedź windą na górę i podczas jazdy w odpowiednim momencie zeskocz na prawą stronę. Kolejna winda zabierze cię na występ z Rat Guards stacjonującym nieco niżej. Zeskocz w dół i zabierz Silver Key. Z lisich dziur w ścianach wyciągnij Rat Guards, weź Grenade Launcher wraz z amunicją. Wespnij się i skieruj w stronę wieżyczek. Unikając ognistych pułapek zaopiekuj się osobnikami pilnującymi działek. W pomieszczeniu znajdzie się jeszcze więcej Rat Guards, ale gdy polegną, będziesz mógł zabrać Gold Key spod mostu. Zapisz grę przy czaszce umieszczonej na ukos od wyjścia przy rogu. Idź w stronę nagrobków, windami zjadą Rat Guards, zabij ich i otwórz ostatnią kratę. Weź windę na górę - wydostaniesz się stąd.

Trench 2

SECRET AREA

Użyj Save i wejdź do windy, będącą teleporterem. Uruchom go, a zabierze cię do sekretu, w którym znajdziesz Warding. Zabij wszystkie Rat Guards,



używając do tej mokrej roboty granatów lub Blunderbuss. Jedyną drogą prowadzącą do bunkrów jest dojście do nich z niższego poziomu: zejdź na dół na środkową platformę, dostaniesz się do wnętrza celu. Gdy wszystkich zabijesz, skieruj się do wyjścia, unikając min. Windą dostaniesz się do kolejnego pasażu. Gdy zjedziesz na dół, usłyszysz dźwięk wznoszącej się ściany - jeszcze więcej Rat Guards zajdzie cię od tyłu. Zabij ich, zrób to samo z Rat Ogre w pobliskim pomieszczeniu. Powinieneś dojść do skrzyżowania. Zabij jeszcze jednego Rat Guard i Save, zanim skierujesz się w stronę przeciwnego korytarza. Jeszcze jedna bestia stanie ci na drodze do windy: skorzystaj z windy, by dostać się do Command Center. Przełącz złoty guziczek, by obniżyć ścianę na zewnątrz. Wróć do skrzyżowania i idź na lewą stronę - do wyjścia z labiryntu. Przeskocz nad windą, w której na dole znajdują się miny. Dostań się do pierwszej finty i zjedź nią na dół. Skieruj się do Command Center. Zabij strażników za obniżoną ścianą, użyj Grenade Launcher, by zaopiekował się snajperami strzelającymi z góry. Idź na tyły pomieszczenia i używając kilku wysokich schodów wespnij się do miejsca, gdzie będziesz mógł zeskoczyć przez otwór do wewnątrz. Czeka tam skrzynia, a winda wewnątrz pomieszczenia wywiezie cię na kolejny poziom.

Trench 3

Użyj Save, i przystąp do likwidacji Rat Ogre. Przesuń wszystkie cztery dźwignie, a otworzysz wyjście nad szarą ścianą. Wespnij się w tamtą stronę, weź butelki i korzystając z niższego występu, dojdź do dużego pomieszczenia. Gdy już tam będziesz, podejdź do najdalszej ściany, zniż się na podłogę, w której znajduje się wyjście z labiryntu.

SECRET AREA

Po lewej stronie jest znikająca podłoga, która znanym już tobie sposobem "upadkowym" zabierze cię do jedynego na tym poziome sekretu. Jeśli zdecydujesz się na jego sforsowanie, przygotuj się na utratę ok. 50 punktów życia, z powodu upadku. Będziesz również musiał na dole bardzo szybko uciekać w stronę teleportera, gdyż ognista pułapka nigdy nie zasypia.

Zanim otworzą się czerwone kraty, zabij parę gigantycznych szczurów. Możesz ich zlikwidować w tradycyjny sposób albo zwabić ich do labiryntu ze spadającymi podłogami. Kierując się prawą ścianą powinieneś znaleźć przejście do Króla Szczurów (Rat King). Wejdź do pomieszczenia z groźnym mieszkańcem i obejdź pokój naokoło, by uniknąć ognia od Rat Guards na wyższych występach. Po drugiej stronie uwidoczni się w ścianie otwarcie i Save. Rampą dojdziesz na górę do szarych krat. Otwórz je, zabij Rat Guards i weź Red Key. Zza drewnianych drzwi jeszcze więcej drani. Zabij ich, ale nie jest to konieczne. Zejdź z powrotem rampą i podejdź do czerwonych krat. Niedaleko prawego rogu znajdziesz Warding oraz porcję Rat Guards. Gdy ostatni z nich padnie na ziemię, drzwi prowadzące do siedziby króla zostaną otwarte. Cel strzeżony jest przez dwóch bodyguardów. Władca jest dość powolny, więc okrążając go, łatwo ująć go w zabójcze kleszcze ataku. Gdy padnie, zbierz butelki i wciśnij złoty przycisk wewnątrz otwarcia, aby przejść na kolejny poziom zmagań.

Level 8: Inversion

Inversion 1

Zabij wszystko, co nawinie się pod miecz oraz Blunderbuss. Winda umieszczona na środku zabierze cię na dół do Save. Przejdź przez kraty i zabij Rat Guards. Podnieś monetę pozostawioną przez jednego z zabitych. Ustrzel beczki, które odkryją skrzynię. Zabij Rat Ogre ukrywającego się za jednym z filarów.

SECRET AREA

Otwórz ścianę po lewej stronie drzwi, znajdziesz Blunderbuss Shot oraz Red Key. Klucz jest ukryty za drugą otwieraną ścianą na końcu korytarza. Przejdź przez drewniane drzwi przy beczkach, skieruj się do holu. Końcówka Rat Guards uzbrojona w granaty da ci Healing Potion i sporo Blunderbuss Shots. Podejdź do czerwonych krat i przez most. Uniknij eksplodujących granatów,utoruj sobie drogę do większych krat, znajdziesz buteli oraz Grenade Launcher. Nie daj się skusić przy kolejnych kratach z amunicją, gdyż jest to pułapka ze znikającą podłogą. Przesuń dźwignię po prawej, by otworzyć jedną ze ścian. Zabij bestie i przejdź przez otwarcie. Spacerkiem zabij po drodze wszystko co się rusza, wraz z liderem. Miń spokojnie pierwszą kratę po prawej stronie, która prowadzi do tej samej podłogowej pułapki. Dojdź do skrzyżowania i przesuń dźwignię po prawej, by zdezaktywować pułapkę. Teraz już bezpiecznie możesz przejść za kraty, które skrywały Grenade Shot. Wróć przez kraty i wybierz te po lewej stronie, by wyjść z terenu.



Inversion 2

Tutaj pierwszą rzeczą, która cię powita będzie ognista pułapka. Sprintem przebiegnij przez ogień lub użyj zaklęcia Icy Cool. Przejdź przez most i kraty, użyj Save. Wejdź przez drzwi i rozwal Rag Ogre, którzy stróżują przy interesujących skrzyniach. W kolejnym pomieszczeniu czeka armia Rat Guards. Gdy zabijesz trzech pierwszych, ukaże się kolejna porcja, a po niej, gdy przejdziesz przez przeciwne drzwi - jeszcze jedna. Aby się przedostać, przebiegnij przez hol, zostawiając nieco wybuchowych prezentów.

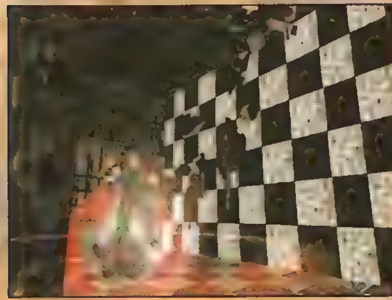
SECRET AREA

Przejdź przez przeciwne drzwi, zabij kolesia i otwórz ścianę po prawej stronie. Zbierz wszystko i wyjdź przez szare kraty, a następnie szachowaną windą dostań się do kilku drzwi.

Przejdź przez nie do holu. Otwórz lewą ścianę, zbierz rzeczy, zabij pojawiających się strażników, pozbieraj dobra. Skieruj się na prawo i wejdź do krypty. Otwórz drzwi po prawej i weź Silver Sword, zważając na strzelającą pułapkę. Otwórz skrzynie z dobrami i wróć do krypty. Sprawdź co znajduje się w trumnie po prawej stronie oznakowanej "oczami" ściany. Zabij duchy nowym Silver Sword, otworzą się drzwi. Wyjdź z pomieszczenia i przejdź przez most. Otwórz i przejdź przez kraty, zabij nieco Rat Guards w kolejnym pomieszczeniu. Po tym zdarzeniu szachowana winda zabierze cię na dół, do miejsca, z którego będziesz mógł dostać się do Flamelance za srebrną kratą. Wskocz z powrotem po schowaniu przedmiotu, gdyż podłoga spadnie na dół. Wybierz środkowe drzwi, zabijając przyjemniaczków. Przejdź przez lewe drzwi, weź butelki oraz Warding i opuść level.

Inversion 3

Przejdź przez most, zabij Rat Guarda. Otwórz kraty, zabij szczury, które zdecydowały ujawnić swą obecność nieco później. Nie otwieraj ścian po prawej stronie, zainteresuj się za to sekcją po lewej, ukrywają parę rzeczy. Zabij bestię strzelając przez



okno, wciśnij przycisk, by otworzyć ścianę. Uważaj na beczki. Gdy zabijesz wszystkie szczury, wciśnij przycisk otwierający przejście przez kraty. Windą dostań się do Save; skręć w lewo, przejdź przez kraty po prawej i napełnij kieszenie przedmiotami. W lewym oknie znajduje się Gold Key, ale wraz z Impem w gigantycznym bucie. Nie możesz go zabić - będziesz się musiał wykazać niezłym refleksem i unikając jego prób zepchnięcia cię, chwycić za klucz. Otwórz lewą ścianę i wróć do miejsca, gdzie wysiadłeś z windy. Będąc ponownie przy czaszce, wybierz prawą stronę i przeskocz nad spadającą podłogą. Winda zabierze cię na górę do dużego pomieszczenia - znajdziesz tam m.in. Warding. Przygotuj się na ostry atak Rat Guards - przed przejściem przez złote kraty.

SECRET AREA

W ukrywającej się krypcie za złotą kratą znajdziesz trumny oraz skrzynię. Zanim zanurzysz się w skarbcu, przygotuj Silver Sword, by obronić się przed duchami. Po walce zbierz rzeczy, otwórz trumnę z prawej strony oraz skrzynię, chyba że lubisz duchy.

Wejdź do dużego pomieszczenia i skieruj się w stronę podwójnych drzwi. Zabij trochę szczurów, przejdź przez kraty, a następnie przez most i przez ostatnie kraty prowadzące do wyjścia.

Inversion 4

Po lewej stronie startowej lokacji znajdziesz nieco przydatnych gadżetów. Niestety, hal zapełniony po brzegi Rat Guards blokuje ci ścieżkę prowadzącą na dół. Użyj Warding; przedzierając się przez szwadron szczurów dotrzesz do windy. Zawiezie cię ona do jadalni, w której znajdziesz nieco amunicji. Przejdź przez kraty, zabij szczury. Skocz na lewą stronę mostu, weź Rocket Launcher Shot i teleporterem do poprzedniego miejsca. Niedaleko znajdziesz także Save Game Marker oraz skrzyżowanie w kształcie litery T. Sekretny obszar znajduje się po lewej stronie holu.

SECRET AREA

Jeśli w twym zaopatrzeniu znajduje się Silver Sword, wejdź do holu i zabij czekających Rat Guards oraz Ghosts, które wyjdą z trumien. Otwórz skrzynię.

Zignoruj na razie teleporter i znajdź parę zamkniętych krat. Zabij strażników i otwórz ścianę pomiędzy kratami, która ukrywa windę na wyższy balkon. Wyjdź z windy i po walce przesuń dźwignię po prawej stronie - otwiera drzwi w pobliskim pomieszczeniu. Wejdź tam i wciśnij trzy przełączniki, w sposób szybki i w określonej kolejności, która podyktowana jest liczbą pochodni (1, 2 lub 3) na zewnątrz każdych drzwi. Trzeci przełącznik w tym pomieszczeniu chroniony jest przez spadającą podłogę, będziesz musiał wykonać całą operację w szaleńczym tempie. Wejdź do holu z różnymi zakrętami, znajdź teleporter prowadzący do Gold Key. Krata się otworzy udostępniając przejście do Star Spell, Blunderbuss i dwóch butelczyn. Idź na lewo, a następnie przez złote kraty po lewej stronie. Czeka cię przekroczenie kolejnych krat i skrzynia. Wróć z powrotem do pozostawionych złotych krat, przejdź przez nie i w lewo. Para Rock Monsters wyjdzie ci na powitanie. Zabij ich swym Warhammerem, lub zwab je do pułapki w dole.

SECRET AREA

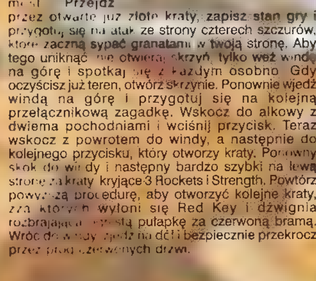
Jest to najbardziej lamerski sekret w całej grze. Zabij pierwszą parę monstrów, wciśnij dźwignię przy znikających podłogach, a otworzy się alkowa ukrywająca trzeciego na czatera, wraz z PUSTĄ skrzynią.

Inversion 5

SECRET AREA

Znajdź znak strzałki w przejściu niedaleko skrzyżowania, zejdź z krawędzi, weź kilka przydatnych gadżetów. Wskocz na platformę, uruchom ją i wróć wyżej na most.

Na razie złote kraty pozostają zamknięte, więc wybierz te prowadzące prosto do gniazdka Rat Ogres. Kombinacja Invisibility oraz Strength powinna uspokoić chłopaków. Możesz też zwabić ich na most i spróbować zepchnąć. Gdy zginą, spokojnie wciśnij przycisk na prawym filarze, aby wzmocnić podłogę pod Gold Key. Otwórz kraty, weź klucz, a następnie otwórz ścianę po prawej stronie wejścia. Złote kraty na lewo prowadzą do strzelającej pułapki, wybierz te po prawej. Otwórz kolejne kraty, a następnie zabij Rat Guards, którzy zjadą z góry. Ich śmierć otworzy pobliskie przejście, wejdź tam i zabij szczury. Weź przedmioty, wciśnij złoty przycisk i wróć na



most. Przejdź przez otwarte już złote kraty, zapisz stan gry i przygotuj się na atak ze strony czterech szczurów, które zaczną sypać granatami w twoją stronę. Aby tego uniknąć, nie otwieraj skrzyń, tylko weź windę na górę i spotkaj się z każdym osobno. Gdy oczyścisz już teren, otwórz skrzynie. Ponownie wjedź windą na górę i przygotuj się na kolejną przełącznikową zagadkę. Wskocz do alkowy z dwiema pochodniami i wciśnij przycisk. Teraz wskocz z powrotem do windy, a następnie do kolejnego przycisku, który otworzy kraty. Ponowny skok do windy i następny bardzo szybki na lewą stronę za kraty kryjące 3 Rockets i Strength. Powtórz powyższą procedurę, aby otworzyć kolejne kraty, zza których wyłoni się Red Key i dźwignia rozbrajająca wredną pułapkę za czerwoną bramą. Wróć do windy, zjedź na dół i bezpiecznie przekrocz przez próg czerwonych drzwi.

Inversion 6

Idź na koniec mostu i poczekaj tam cierpliwie na żółwia. Wskocz mu na grzbiet i zaserwuj sobie przejażdżkę do kolejnego pomieszczenia, ostrzeliwując szczury. Zejdź z żółwia, otwórz lewą bramę, za którą kryje się jeszcze jeden szczur oraz Rat Ogre. Weź z występu 2 Fireflies i wróć do poprzedniego pomieszczenia.



SECRET AREA

Uaktywnij chorągiew oraz teleport prowadzący do sekretu na dole - znajdziesz Ankh of Vitality oraz miejsce do zapisania stanu zabawy.

Idź prosto korytarzem, rozwal wszystkich i przejdź przez bramę po prawej stronie, za którą czeka cię kolejne spotkanie z parką szczurów. Wyjdź przez drzwi.

SECRET AREA

Uaktywnij czerwoną chorągiew na ścianie - otwiera fajną skrzynię. Nie zapomnij zabrać 2 Bombshots z lewej strony rogu.

Przejdź przez kolejną partię drzwi. Przejdź przez lewą ścianę na końcu holu i wróć do miejsca z czerwoną flagą. Uaktywnij ją i otwórz drzwi wpuszczające cię na zewnątrz.

Inversion 7

Wykonaj skok z mostu na ten położony nieco niżej, weź Warding, teleporterem wróć na górę. Przejdź przez bramę i skieruj się na prawo, po czym Save. Wciśnij dwa przyciski, poszukaj po lewej stronie teleporteru, zignoruj bramę. Gdy się zmaterializujesz, będziesz zmuszony zwiększyć prędkość, by uniknąć atakującego ognia. Otwórz bramę i używając grzbietu żółwia dojedź do występu z otwartą bramą. Przejdź przez nią, otwórz prawą ścianę i odszukaj bramę z trzema bombami. Otwórz ścianę, dojdziesz do miejsca, w którym będziesz mógł zaopatrzyć się w granaty. Wciśnij przycisk i użyj teleporteru. Weź granaty z występu, zużytkuj je na Automatons niżej ciebie. Zeskocz na dół i weź Flamethrower oraz amunicję. Przejdź przez bramę i przeszukaj wszystkie trumny. Użyj teleportera, by wydostać się z tego miejsca.

SECRET AREA

Przejdź przez kraty, otwórz ścianę po prawej stronie, znajdziesz Flamelance oraz dwie rakiety. Przejdź się wokoło, do drzwi prowadzących do kolejnego etapu.

Inversion 8

Zeskocz na dół ze środka mostu, znajdziesz Save i butelki. Użyj teleportera, aby wrócić na górę, zlikwiduj Automaton na końcu mostu. Będziesz mógł przejść przez bramę i zabić dwóch snajperów na występach. Zjedź windą na dół, zabij przyjemniaczków, przeszukaj skrzynie. Na scenie pojawi się para Automatons. Użyj na nich Fireballs oraz Flamethrower lub Flamelance. Gdy to wykonasz, czerwona winda na środku zacznie się obniżać. Wróć normalną windą na górę i wciśnij przycisk, aby zniżyć czerwoną windę. Gdy wróci z powrotem, będzie w niej siedział Greater Automation. Dobrze, że jesteś teraz na górze. Rozpocznij batalię przeciwko niemu, korzystając z mocy granatów, rakiet, bomb i świetlików. Czerwona winda ponownie zacznie się obniżać, ale tym razem lepiej będzie, jeśli to ty na niej będziesz. Jeśli zbyt późno na nią wskoczysz - zginiesz. Na dole znajdziesz czekającego na ciebie żółwia, który zabierze cię do wyjścia. Wskocz mu na grzbiet, zważając na wystające z dołu ostrza.



Inversion 9

Szybko użyj Save, zanim żółw zacznie się poruszać. Zabierze cię on do Grenade Launcher. Przełącz się na widok FPP, aby łatwiej celować do szczurów i Automatons na występach. Gdy zauważysz napis "WATCH OUT", musisz w kilka sekund zmienić żółwia, aby uniknąć strącenia. Kontynuując jazdę na żółwiu oraz zabijanie wrogów, zwróć uwagę na żółwia wyłaniającego się z prawej strony. Po kolejnej porcji występów zobaczysz parę innych żółwi - jednego po drugiej stronie. Gdy w końcu jednym z gadów dostaniesz się na twardszy grunt, użyj Save Game Marker zanim zaliczysz dwa najtrudniejsze do zdobycia sekrety w całej grze.

SECRET AREA

W obu przypadkach operacje musisz wykonywać w ekspresowym tempie. Idź korytarzem, wejdź do pomieszczenia i biegiem wskocz na windę, by dostać się do Icy Cool i Ankh of Vitality.

SECRET AREA

Gdy ponownie pojawisz się na górze, odwróć się i biegiem wskocz do prawej windy, by dostać się do rakiet, granatów oraz mocy. Brzmi to może jak kaszka z mleczkiem, ale jest naprawdę dość trudne do wykonania.

Lewa i prawa winda zaczną się obniżać, ukazując dwójkę Minor Automatons. Wróć do holu, zabij ich. Po walce zbierz przedmioty ukrywające się w prawym i lewym rogu pomieszczenia. Następna para Major Automatons pojawi się do rozwałki. Są one tak duże (na twe szczęście), że przy próbie dotarcia do ciebie utkną w przejściu. Użyj czegokolwiek, by ich uwolnić - Różowe pole siłowe zniknie, umożliwiając ci dojście do windy. Upewnij się, że wszystkie przedmioty z pomieszczenia spoczywają w twojej kieszeni. Po bitwach, najlepiej ponownie użyć save'a i stawić czoła ostatniemu levelowi w grze.

Level 9: Dragons

Dragon 1

Wejdź do pierwszego dużego pomieszczenia, weź Silver Sword i zabij wszystkich rycerzy. Znajdź i otwórz ukryte drzwi po prawej stronie, naprzeciwko wejścia, którym się tu dostałeś. Przejdź korytarzem do kolejnego pomieszczenia, gdzie czeka następna porcja świeżego mięska. Otwórz ścianę i wykonaj unik przed ognistą pułapką z lewej strony. Na horyzoncie pojawi się nowa banda rycerzy. Zajmij się nimi i wejdź do windy pośrodku.

SECRET AREA

Gdy urządzenie zawiezie cię na sam dół, będziesz musiał przebiec przez ognistą pułapkę. Możesz ją wyłączyć, używając dźwigni po prawej stronie, ale w ten sposób unieruchamiając jedną, włączysz drugą - znacznie gorszą. Wróć do windy, przełączając dźwignię po prawej stronie.

Wróć do głównego pomieszczenia, idź na lewą stronę od wyjściowej bramy i otwórz wszystko, na co tylko natrafisz. Rycerze już czekają na ciebie. Radość wykażą w dość oryginalny sposób - strzelając do ciebie ogniem i strzałami. Zbij rycerzy przy złotym przycisku, wróć i przejdź przez wyjściową bramę. Pobaw się z trzema rycerzami i po zakończeniu weź złoty klucz, który wypadnie jednemu z nich. Oczywiście klucz otwiera złotą bramę, za którą czeka przejażdżka windą do miejsca, gdzie rozegra się główna bitwa poziomu. Przeciwnikiem będzie przerażający Bloodbeast. Jest on odporny na wszelkie ataki, za wyjątkiem ciosów wykonywanych Venom Sword. Połączenie Warding oraz Strength pozwoli ci podejść do bestii na bliską odległość, która wystarczy na zadanie razów mieczem. Jeśli zostaniesz przez potwora przypadkiem otruty, czym prędzej użyj Antidote. Po walce przejdź przez dwie bramy, otwórz skrzynie i zabierz nagrodę. Schodami na dół do wyjściowego pomieszczenia, zabij rycerzy pilnujących windy i zanim do niej wskoczysz, zabierz Jet Spells rycerzowi za ścianą.



Dragon 2

Winda zawiezie cię na niższy poziom, znajdź filar z przyciskami. Lewy otwiera ścianę z super gadżetami. Drugi z przełączników przywołuje windę z niewielką armią dawno nie widzianych High Priestess. Wskocz do windy uruchomionej złotym przyciskiem, by dotrzeć do dźwigni otwierającej drzwi znajdujące się nieco niżej. Wróć na dół i szybko przez bramę, a następnie przez otwarte na chwilę drzwi. Skorzystaj z Warding oraz Anti-Magic Charm, aby obronić się przez wszędobylskimi High Priestesses. W każdym z rogów pomieszczenia znajdziesz dźwignię, która musi zostać przesunięta, by uaktywnić teleport. Przejdź na środek i pociągnij za ostatnią wajchę otwierającą drzwi niżej. Nie próbuj wracać drogą, którą przyszedłeś, po prostu zeskocz na dół do drzwi.

SECRET AREA

Za jedną ze ścian znajdziesz Strength oraz Speed Potions. Użyj drugiego dopalacza, aby szybko przebiec się po pokoju, wciskając każdy z sześciu złotych przycisków otwierających bramę, kryjącą za sobą Venom Sword.

Za otwartymi drzwiami znajdziesz również skrzynię. Tak uzbrojony przygotowany jesteś na kolejną bitwę z Hydra. Użyj Venom Sword w połączeniu z Strength i nie unikając bliższych kontaktów, wykończ bestię. Uważaj na środkową jej głowę i aby zminimalizować skutki działania morderczyni, użyj Warding. Po walce wróć do teleportera, przejdź przez otwarte drzwi. Skorzystaj z windy, by wkroczyć na teren nowej bitwy.

Dragon 3

Użyj Save Game Marker, wkrocz do dużego pomieszczenia. Będzie tam Purple Dragon, Vilefor, pełniąc służbę przy broni, która jako jedyna może go zniszczyć - potężny czarny miecz, umieszczony w centrum klatki. Dookoła zauważysz trzy złote przyciski, które musisz wcisnąć, aby klatka się otworzyła. Skieruj się w lewo, otwórz bramę i windą wjedź na samą górę. Wciśnij przycisk po prawej stronie windy, który otwiera panel wewnątrz windy. Znajdziesz Flamelance oraz przycisk, skryj się przed strzelającą pułapką. Odwróć się i wciśnij pierwszy ze złotych przycisków. Wróć do przejścia, skręć w prawo, otwórz bramę, za którą czeka Ankh of Vitality, a następnie przełącz kolejny przycisk, otwierający drogę do drugiego ze złotych przycisków. Podłoga pod tobą nagle i szybko się obniży, sprowadzając cię z powrotem do głównego pomieszczenia. Przebiegnij na drugą stronę pomieszczenia i windą na najwyższy poziom. Wciśnij złoty przycisk znajdujący się na tyłach windy, weź Warding. Wróć do głównego pomieszczenia i skieruj się w stronę prawego rogu (na mapie kierunek NW), wciśnij przycisk otwierający ścianę. Weź windę na górę, sięgnij po Flamelance i idź do przeciwnego rogu, aby powtórzyć procedurę, pozwalającą na zabranie Ankh of Vitality. Wciśnij przycisk, a ostatni ze złotych przełączników stanie przed tobą otworem. Wróć do pomieszczenia i skieruj się do windy idąc wzdłuż tej samej ściany (E), a następnie urządzeniem wjedź na środkowe piętro, zaopatrując się w kolejny Ankh of Vitality. Wciśnij ostatni ze złotych przycisków - czarny miecz wysunie się z klatki. Wjedź na górę i używając przejścia, dostań się do Black Spirit Sword. Tak uzbrojony, zwab Vilefor'a na sam dół i zadając ciosy nowym mieczem, zaserwuj mu wycieczkę w inny wymiar. Gdy będzie już po walce, otworzy się przejście do części finalnej.

SECRET AREA

Przedtem po lewej stronie małego pomieszczenia za bramą znajdziesz Ankh of Vitality. Przejdź do windy i przygotuj się na ostatnią, triumfalną walkę.

Dragon 4

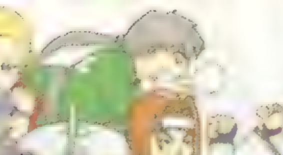
Zapisz swą grę dla potomności i przesuń dźwignię po lewej stronie, otwierającą ścianę. Uważaj, gdyż spadnie na ciebie deszcz potężnych skał. Jedno uderzenie takiej kamiennej kropli wyśle cię na tamten świat. Przesuń niższą dźwignię, a następnie wróć do windy i weź Silver Key. Podejdź do kolejnej wajchy, użyj Silver Key, by się do niej dostać. Przejdź przez w ten sposób otwartą prawą ścianę i zjedź windą na dół. Uważaj na znikające podłogi - wskakuj na jaśniejsze miejsca, inaczej nadziejesz się na ostrza poniżej. Wejdź do pomieszczenia, w którym ściana się zamknie. Jedynie Gold Key będzie w stanie ją z powrotem otworzyć. Podejdź do bloku, pociągnij za wajchę i zamień się na moment w słup soli. Dwa bloki ulegną destrukcji, z tym że szczątki jednego pozostaną. Wespnij się po nich, aby dostać się do dźwigni otwierającej bramy w tym pomieszczeniu. Przejdź przez jedną z nich i przesuń dźwignię po prawej, rozbrajającą pułapkę, następnie wciśnij przycisk otwierający ścianę z przydatną zawartością. Ponownie przesuń dźwignię i wspinając się po środkowym bloku zeskocz w odpowiednim momencie, zanim bloki cię zmiażdżą. Gdy drugi z nich dwukrotnie się ześliźnie, możesz podejść do wyższego. Na górze znajdziesz Flamelance oraz dźwignię otwierającą ukryte drzwi w czerwonym pomieszczeniu. Zeskocz na dół i wejdź tam, by wziąć Gold Key oraz Icy Cool. Teraz użyj złotego klucza, aby otworzyć ścianę i uważając na dwa chwiejne fragmenty podłogi, przejść się korytarzem. Przez bramę wróć na środkowe piętro. Użyj teleporterów, by poruszać się pomiędzy poziomami. Z niższego zabierz Red Key. Użyj go na zamkniętych drzwi, weź rakiety. Skieruj się w stronę otwartego wejścia, idź do miejsca z Red Sword. Wespnij się na górę po lewej stronie, by odkryć ukryte drzwi. Skryj się przed



ogniem wystrzelonym podczas otwarcia, wciśnij przycisk, który otworzy jeszcze jedną parę ukrytych drzwi naprzeciwko. Biegiem do pomieszczenia, weź Strength, wciśnij kolejny przycisk, otwierający kolejne drzwi po prawej stronie. W momencie gdy wejdziesz do pomieszczenia, drzwi się zatrzasną, a ognista pułapka da znać o swym istnieniu. Użyj Icy Cool i poczekaj aż podłoga się nieco obniży, odkrywając przycisk. Szybko go wciśnij. Ostatnie z drzwi także otwierają się na określony czas; przebiegnij przez ogniste kule i wkrocz do ostatniego pomieszczenia, przesuwając dźwignię, która je wyłącza. Weź Red Spirit Sword, Warding oraz 2 Ankh of Vitality. Użyj Ankh, by podnieść swe zdrówko do 300 punktów lub wyżej i przejdź przez środkowe wejście, ciskając w Melkora ogniste kule lub używając Flamelance. Wróg prawdopodobnie wyląduje na środkowej platformie, więc użyj teleportera przenoszącego w to miejsce. Użyj swoich najlepszych "narzędzi": Warding, Anti-Magic, Icy Cool, Strength oraz przede wszystkim swego Red Spirit.

G R A T U L A C J E !!!
Pokonałeś Melkora i przede wszystkim przeżyłeś w Deathtrap Dungeon. Delektuj się końcową animacją, w końcu w pełni na nią zasłużyłeś.

Jaspin



Tekken 3

PSX Namco



Podstawowa taktyka walki

Grając w Tekkena 3 szybko przekonacie się, że nic nie osiągniecie, jeżeli będziecie jedynie "wyciskali" na padzie, joyu lub klawiszach przypadkowe sekwencje uderzeń. Podobnie jak Virtua Fighter, Tekken wymaga nauki przemyślanego ataku, defensywy, stosowania w walce odpowiedniej techniki, podpartej refleksem i odruchem, które można sobie wyrobić tylko poprzez uparty trening. No cóż - trening czyni mistrza ;). Poniższe wskazówki mają służyć jako kompendium wiedzy, czyli takie swoiste "wszystko to, co każdy fighter wiedzieć powinien".



Defensywa stosowana

"Pierwsze przykazanie", które musicie wbić sobie do głowy i z żelazną konsekwencją go przestrzegać to bloki. Nie wystarczy "napędzić się" niczym InterCity i tłuc paluchami po przyciskach w przekonaniu, że takiej młockarni żaden przeciwnik nie przeżyje i za gardę się nie przebije (chyba jestem poetą!). Powinniście wiedzieć co robicie i cały czas mieć pełną kontrolę nad zachowaniem własnego zawodnika. Przede wszystkim zatem musicie nauczyć się sztuki blokowania. Wnet okaże się, że jest ona podstawą ataku. Opanowanie jej do najłatwiejszych nie należy, ale nie zniechęcajcie się. Komputer się nie męczy, ale już żywy przeciwnik reaguje inaczej. Jeśli zobaczy, że nie może poradzić sobie z waszą obroną, jego uwaga osłabnie. Zdarzało się, że pilnujący bloków, przeciętny gracz pokonał mistrza combosów i "upercutów" kilkoma nagle wypuszczonymi zza tarczy uderzeniami. Oczywiście najważniejsza jest praktyka. Kilka ostrzeżeń. Jeśli będziecie wykonywali bloki za późno, dostaniecie baty; jeżeli wykonacie je za wcześnie, wróg zorientuje się co do waszych zamiarów i zmieni strefę ataku (nigdy nie można zasłonić blokiem całego ciała). Taka strategia na pewno doprowadzi do przegranej, czyli skopania czterech liter. Aby nie wynieśli was na tarczy, nauczcie się jednej rzeczy: Zawsze należy obserwować przeciwnika, nigdy nie napawajcie gał widokiem swojego hero. Tak jak w prawdziwej walce, przeciwnik "podświadomie" sygnalizuje atak (w Tekkenie 3!, nie szukajcie takich rzeczy w Mortalu;)). Pewnym utrudnieniem jest jednak to, że każda postać ma własną "mowę ciała", co wymusza konieczność nauki zachowania, przewidywania ruchów każdego woja z osobna. Jin na przykład dysponuje zestawem mix-upsów: jego najlepszy atak uderza nadzwyczaj szybko, jednak przy danym bloku stosuje zwykle tylko jedną, dwie kombinacje, a to już znacznie ułatwia obronę. Wystarczy, że uchwycicie moment "ofensywy", a odeprzecie wroga. Spróbujcie nauczyć się "charakterów" ataku bohaterów Tekkena.

Kolejną rzeczą, którą należy w tym punkcie poruszyć jest konieczność zakładania bloków. Trywialne? Częściowo! W Tekkenie 2, do którego się przyzwyczailiście, bohaterowie robili je automatycznie, gdy wróg atakował bardzo szybko. A więc, gwałtowne uderzenie na nóżki wywoływało szybciutki blok na odnóża. Taki pasywny system bloków był znakomitą obroną na proste, błyskawiczne ciosy, których jest przecież najwięcej. Teraz musicie oswoić się z Tap Up, Down, Forward czy Backward, by szybko zmienić dystans i pomóc sobie, gdy wróg nadlatuje z furią.

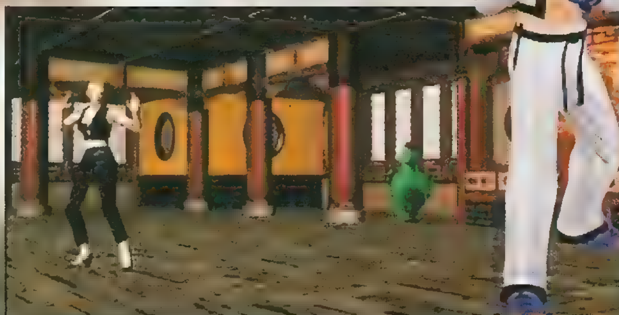
Strategia ofensywna

Aby wygrywać, musicie być sprytniejsi niż przeciwnik. To nieprawda, że bijatyki są grami, których cały sens sprowadza się do walenia po łbie gościa i czekania aż padnie. W Tekkenie takie "nieładne" zachowanie wywoła tylko śmiech publiki i szybką nauczkę, którą da wam wróg. Możecie wygrywać, stosując starą, wypróbowaną metodę z Tekkena 2. Nie jest to niestety sposób dla początkujących fighterów, ale od czego żmudny trening?! Nieprzewidziany atak może zaskoczyć, nieważne jak jesteście dobrzy. A gdybyście tak wiedzieli, kiedy gostek postanowi dać wam w tubę?! Sposób jest prosty jak umysł Naczelnego. Otwórzcie gardę, czyli inaczej - opuśćcie rączki i zacznijcie zbierać kwiatki. To wymarzona sytuacja dla wroga, by spuścić wam manto. Kiedy zobaczy, że jesteście "bezbronni" - zaatakuje, ale wówczas sam otworzy się na uderzenie. Macie tylko ułamek sekundy, żeby posadzić go na trawce z waszą pięścią w twarzy, trzewiach czy w innym, bardziej przyjemnym (dla kogo? :)) miejscu. Taka taktyka sprawdza się przede wszystkim w wypadku Jacka, Kinga, Jin i Niny. Eddy jest najlepszym przykładem, dobrym zawodnikiem do treningów dla większości graczy. Gostek rusza się szybko, mocno i bez możliwości (niemal) przewidzenia jego ruchów. Pozwólcie mu rozłożyć rączki w agresywnym ataku na waszą osobę. Jeżeli zachowacie zimną krew, posadzicie go pięknie z wypiekami na twarzy i niedowierzaniem w oczach. Powyższa strategia pozwoli wam wygrać wiele pojedynków, również tych z pozoru beznadziejnych.



Jest jeszcze jedna sztuczka, którą można zastosować w Tekkenie. Podstawowe "narzędzie pracy" dla niektórych i doskonały "bajer" dla reszty (po opanowaniu). "Gwóźdź" nie tkwi w umiejętności rzutu (jak zapewne wielu z was podejrzewa). Chodzi tu raczej o ucieczkę przed nim. Musicie przede wszystkim próbować blokować rzuty przeciwnika. To one najbardziej osłabiają plecy, a wiadomo, że gdy bolą krzyże, to i chęć do walki już nie ta :)). Uważajcie kiedy łapy się przykleją i szybko walcie w przyciski (punch button), gdy ramię znajduje się już w pozycji do rzutu. Musi być to zrobione gładko, zanim ruszy animacja. Niezależnie od strony rzutu, ciśnijcie punch button. Facio nie ruszy was z miejsca, choćby na co dzień "jadł sto kotletów i nie wiem jak się naprężał". Małe co nieco, ale skuteczne, a o to przecież chodzi, nieprawdaż?

Czarny Iwan



Mortal Kombat 4 - ciosy

Saturn · N64 · PC

Midway

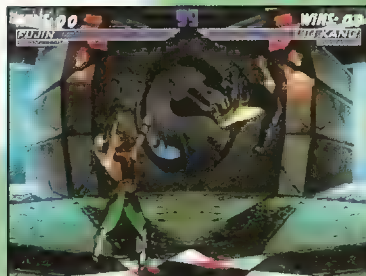
Wojownicy! Jeśli jeszcze się wahacie - oto ostateczne argumenty przemawiające za jedną z dróg! Przećwiczcie ją dobrze, bo na ringu litości już nie zaznacie! A teraz - niech zacznie się walka!!!

Oznaczenia skrótów:

F - Forward (przód)
B - Backward (tył)
U - Up (do góry)
D - Down (w dół)
HK - High Kick (kopnięcie wysoko)
LK - Low Kick (kopnięcie nisko)
HP - High Punch (uderzenie wysoko)
LP - Low Punch (uderzenie nisko)
BL - Block (blok)
"-" - wciskać klawisze po kolei
"+" - wcisnąć klawisze naraz
"()" - przytrzymać klawisz/klawisze aż do końca sekwencji

Liu Kang

Broń: B - F - LK
Ognista kula wysoko: F - F - HP (także w powietrzu)
Ognista kula nisko: F - F - LP



Flying Kick: F - F - HK
Bicycle Kick: przytrzymać LK 3 sekundy, puścić

Fatality:
Dragon: F - F - F - D+HK+LK+BL (z wślizgu)
Throw & Fire: F - D - D - U+HP (z bliska)

Fatality na planszach:
Prison Stage: F - F - B+LP
Goro's Lair: F - F - B+HK

Jarek

Broń: F - F - HP
Cannonball Roll: B - F - LK
Vertical Roll: F - D - F - HP
Ground Shaker: B - D - B - HK

Tri-Blade: D - B - LP

Fatality:
Heart Rip: F - B - F - F+LK (z bliska)
Eye Lasers: U - U - F - F+BL (z wślizgu)

Fatality na planszach:
Prison Stage: F - D - F+HK
Goro's Lair: B - F - F+LP

Quan Chi

Broń: D - B - HK
Air Throw: BL (z bliska, przeciwnik w powietrzu)
Flying Skull: F - F - LP
Broń Steal: F - B - HP



Tele-Stomp: F - D - LK
Slide Kick: F - F - HK

Fatality:
Leg Beatup: (LK) 5 sekund D - F - D - F+puścić LK (z bliska)
Impersonator: U - U - D - D+LP (z wślizgu)

Fatality na planszach:
Prison Stage: F - F - D+HP
Goro's Lair: F - F - B+LK

Johnny Cage

Broń: F - D - F - LK
Shadow Kick: B - F - LK
Split Punch: BL+LP
Shadow Uppercut: B - D - B - HP
Fireball wysoko: D - F - HP
Fireball nisko: D - B - LP

Fatality:
Torso: F - B - D - D+HK (z bliska)
Decap: D - D - F - D+BL (z bliska)

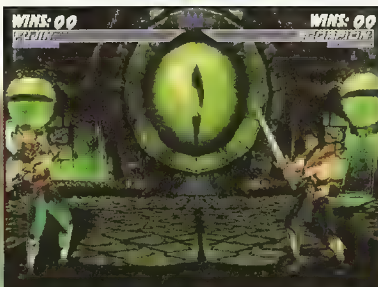
Fatality na planszach:
Prison Stage: D - F - F+HK
Goro's Lair: B - F - F+LK

Reptile

Broń: B - B - LK
Super Krawl: B - F - LK
Acid Spit: D - F - HP
Niewidzialność: BL+HK
Dashing Punch: B - F - LP

Fatality:
Face Chew: (HP+LP+HK+LK) U (z bliska)
Acid Puke: U - D - D - D+HP (z wślizgu)

Fatality na planszach:
Prison Stage: D - F - F+LP
Goro's Lair: D - D - F+HK



Tanya

Broń: F - F - HK
Fireball: D - F - HP
Split Kick: F - D - B - LK
Fireball w powietrzu: D - B - LP
Corkscrew Kick: F - F - LK

Fatality:
Kiss: D - D - U - D+HP+BL (z bliska)
Neck Twist: D - F - D - F+HK (z bliska)

Fatality na planszach:
Prison Stage: B - F - D+HP
Goro's Lair: F - F - F+LP

Sub-Zero

Broń: D - F - HK
Ice Blast: D - F - LP
Slide: LP+BL+LK
Ice Clone: D - B - LP (także w powietrzu)

Fatality:
Spine Rip: F - B - F - D - HP+BL (z bliska)
Uppercut: B - B - D - B+HP (z wślizgu)

Fatality na planszach:
Prison Stage: (BL) D - U - U - U+HK (z bliska)
Goro's Lair: D - D - D+LK

Raiden

Broń: F - B - HP
Torpedo Dive: F - F - LK (także w powietrzu)
Lightning Bolt: D - B - LP
Teleport: D - U

Fatality:
Execution: (BL) F - B - U - U+HK (z bliska)
Impale: D - U - U - U+HP (z bliska)

Fatality na planszach:
Prison Stage: D - F - B+BL
Goro's Lair: F - F - D+LP

Scorpion

Broń: F - F - HK
Spear: B - B - LP
Teleport Punch: D - B - HP (także w powietrzu)



Air Throw: BL (z bliska, przeciwnik w powietrzu)
Breathe Fire: D - F - LP

Fatality:
Toasty 3D: B - F - F - B+BL (z wślizgu)
Scorpion Sting: B - F - D - U+HP (z bliska)

Fatality na planszach:
Prison Stage: F - D - D+LK
Goro's Lair: B - F - F+LK



Fujin

Broń: B - B - LP
Tornado Lift: F - D - F - HP
Tornado Lift - Slam: B - F - D - LK
Whirlwind Spin: F - D - (LP)
Dive Kick: D+LK (w powietrzu)
Rising Knee: D - F - HK

Fatality:
Tornado & Shoot: RN + BL x5 (z wślizgu)
Wind Skinner: D - F - F - U+BL (z wślizgu)

Fatality na planszach:
Prison Stage: D - D - D+HK
Goro's Lair: B - F - B+HP

Reiko

Broń: D - B - HP
Teleport: D - U
Teleport - Slam: BL
Teleport - Punch (jako początek combosa): HP or LP
Teleport - Kick (jako początek combosa): HK or LK
Flip Kick: B - D - F - HK
Shurikens: D - F - LP
Circular Teleport: B - F - LK

Fatality:
Torso Kick: F - D - F+LP+BL+HK+LK (z bliska)
Multi-Shuriken: B - B - D - D+HK (z wślizgu)

Fatality na planszach:
Prison Stage: D - D - B+LP
Goro's Lair: F - F - D+LK

Jax

Broń: D - F - HP
Ground Wave: F - F - D - LK
Dash Punch: D - B - LP
Backbreaker: BL (w powietrzu, z bliska)
Fist Fireball: D - F - LP
Multi-Slam: LP(z bliska)-(RN+BL+HK) (HP+LP+LK) (HP+BL+LK) (HP+LP+HK+LK)

Fatality:
Arm Rip:(LK)5s F-F-D-F+Rel (z bliska)
Head Clap: B-F-F-D+BL (z bliska)

Fatality na planszach:
Prison Stage: F - F - B+LK
Goro's Lair: F - F - B+HP

Sonya

Broń: F - F - LK
Front Flip Kick: B - D - F - LK
Ring Blast: D - F - LP

Leg Grab: D+LP+BL
Bicycle Kick pionowy: B - B - D - HK
Square Wave Punch: F - B - HP
Air Throw: BL (z bliska; przeciwnik w powietrzu)

Fatality:
Death Kiss: D - D - D - U - RN (z wślizgu)
Leg Split: U - D - D - U - HK (z wślizgu)

Fatality na planszach:
Prison Stage: D - B - B - HK
Goro's Lair: F - D - F - HP

Kai

Broń: D - B - LP
Handstand: BL+LK (BL by stanąć z powrotem na nogach)
Handstand - Spin: przytrzymać LP
Handstand - Kick: HK lub LK
Air Fist: D - F - HP
Falling Fireball: B - B - HP
Rising Fireball: F - F - LP (w powietrzu)
Super Roundhouse: D - F - LK

Fatality:
Body Rip: (BL) U - F - U - B+HK (z bliska)
Decap: U - U - U - D+BL (z wślizgu)

Fatality na planszach:
Prison Stage: F - F - D+BL



Goro's Lair: B - F - D+HK

Shinnok

Broń: B - F - LP

Zamiana w:
Fujin: F - F - B - HK
Sonya: F - D - F - HP
Jarek: B - B - B - LK
Sub-Zero: D - B - LP
Quan Chi: F - B - F - LK
Tanya: B - F - D - BL

Raiden: D - F - F - HP
Kai: F - F - F - LK
Cage: D - D - HP
Reptile: B - B - F - BL
Reiko: B - B - B - BL
Scorpion: F - B - LP



Jax: F - D - F - HK
Liu Kang: B - B - F - HK

Fatality:
The Grip: D-B-F-D+RN (z bliska)
Two Hand Smash: D-U-U-D+BL (z bliska)

Fatality na planszach:
Prison Stage: D - D - F+HK
Goro's Lair: D - F - B+HP

Goro

Broń: brak
Fireball: F - B - HP
Air Stomp: F - F - B - HK
Two Hand Swipe: F - F - HP
Lunge Kick: B - B - HK
Ground Stomp: B - F - D - D - HK
Super Uppercut: D - D - HP

Noob Saibot

Broń: F - F - HK
Teleport: D - U
Teleport - Slam: BL
Teleport - Punch: HP lub LP
Teleport - Kick: HK lub LK
Fireball: D - F - LP (także w powietrzu)
Air Throw: BL (z bliska; przeciwnik w powietrzu)

Fatality na planszach:
Prison Stage: D - B - B+HK
Goro's Lair: F - D - F+HK

Uwaga: jeśli w fatality występuje literka U od klawisza UP, to w momencie jego naciskania musicie trzymać klawisz BL, czyli blok. Na przykład Fatality Jareka (Eye Lasers) powinno zostać wykonane jako (wcisnąć BL) U - U (puścić BL) F - F - HK.

McDrive



Tipsy

Saturn N64 PSX PC

SCREAMER RALLY

Wpisz to na głównym menu:
TRAMO - wszystkie tory
CARBO - wszystkie samochody
LEALL - wszystkie ligi

****

SCUD: IE Kody do etapów:

2 - OLD MAN
3 - SHORT BUT TALL
4 - DIET MNIP
5 - TITHES
6 - POPCORN
7 - NOT POODLE
8 - PACKET OF CRISPS
9 - MEDICINE
10 - SNOWBOARDING
11 - 216BIT
12 - RENDERING
13 - BEAR GAME
14 - HORSE
15 - KIDDYWINKS
16 - JALLABALLABON
17 - HOT BEVERAGE
18 - MUNTRESS
19 - PANTERA ROSA
20 - RENNAISSANCE WEDDING
21 - HECTIC MAN

****

SENSIBLE SOCCER

Aby strzelić gola wykorzystując rzut rożny, podaj piłkę lekko w stronę bramki i idź drugim zawodnikiem w jej kierunku. Strzel, podkręcając piłkę w stronę bramki.

****

SETTLERS

Kody:

1 - Start	11 - CHOPPER	21 - PASTURE
2 - STATION	12 - GATE	22 - OMNUS
3 - UNITY	13 - ISLAND	23 - TRIBUTE
4 - WAVE	14 - LEGION	24 - FOUNTAIN
5 - EXPORT	15 - PIECE	25 - CHUDE
6 - OPTION	16 - RIVAL	26 - TRAILER
7 - RECORD	17 - SAVAGE	27 - CANYON
8 - SCALE	18 - XAVIER	28 - REPRESS
9 - SIGN	19 - BLADE	29 - YOKI
10 - ACORN	20 - BEACON	30 - PASSIVE

****

SETTLERS 2

Wpisz THUNDER podczas grania, co uaktywni następujące możliwości:
Alt+F7 - cała mapa,
Alt+1 do Alt+6 - regulacja tempa gry

•Ten cheat nie działa jednak z późniejszymi wersjami gier (szczególnie zaś gdy „upatchujemy" grę. W takim wypadku wpiszcie WINTER; po kliknięciu na swoje terytorium możecie postawić nowe HQ.

****

SHADOW WARRIOR

•wersja shareware
Naciśnij T i wprowadź kody:
SWCHAN god mode
SWGIMME wszystkie przedmioty
SWTREKxy skok do wybranego epizodu (x=epizod [0=pierwszy], y=level
SWGHOST ściany nie są już przeszkodą
SWMAP automapa

•Te kody działają w pełnej wersji gry.
Naciśnij T i wpisz:
SWCHAN god mode
SWGIMME masz wszystko
SWGREED uaktywnia wszystkie cheaty
SWSAVE zgrywa na dysk aktualną mapę poziomu jako SWSAVE.MAP
SWTREKxy Skok na wyższy etap (x=epizod, y=level)
SWRES zmienia rozdzielczość
SWSTART restart poziomu
SWGHOST przechodzenie przez ściany
SWMAP automapa
SWTRIX otrzymujesz Bunny Rockets
WINPACHINKO gramy w pachinko... i wygrywamy
SWNAME w grze multiplayer umożliwia zmianę imienia gracza
SOUNDx odtwarza dźwięki z gry (kolejne dźwięki od 0 do 999)
SWLOC ilość klatek na sekundę

****

SEVEN KINGDOMS

Wystartuj grę i wpisz !!!@@@###.
Teraz naciśnij klawisze:
U - nieśmiertelny król
T - zaawansowana technologia + parę innych niespodzianek
M - odkrywa mapę
; - zwiększa populację w danym mieście (ale uważajcie, nowi mieszkańcy są dobierani losowo z różnych narodów!)
B - szybkie budowanie (danej struktury)
Z - włącza/wyłącza szybkie budowanie

****

SHADOWS OF THE EMPIRE

•Wpisz się jako «R Testers ROCK» by mieć dostęp do wszystkich misji.
•Gdy chcesz zobaczyć końcową animację wpisz się jako Credits i wybierz Hoth (jeśli nie zadziała - wpisz się ponownie, wstawiając spację przed Credits).

****

SHATTERED STEEL

GONZALES - przyśpiesza twego robota
FNORD - otrzymujesz działo kal. 210 mm
RATSNEST - otrzymujesz laser MD
DINGLEBERRY - otrzymujesz laser HY
BCUA - otrzymujesz pakiet pocisków LIB
CGQ - otrzymujesz pakiet pocisków LB
GFY - otrzymujesz 18 pakietów małych rakiet
KWAHAMOT - otrzymujesz rakiety naprowadzane radarem
FISHHEAD - pociski naprowadzane na podczerwień
EATMYSHORTS - moździerz
BIGONES - szybkostrzelne działko kal. 70 mm
DOGAN - 120mm haubica
CHERNOBYL - potężna bombka atomowa
IMOUTTAHERE - pomyślny koniec misji
LOCKANDLOAD - wszelka możliwa broń z maksymalną ilością amunicji
CLEESE - zmienia grafikę robotów (?)

****

SHOCKWAVE ASSAULT

Stwórz nowego gracza o następującym imieniu lub zmień nazwę swej zgrywki na:
THINKBLUE - super silne pole + lasery
PLAYLEVEL + numer levelu (00-11) - przechodzisz na wybrany level.

****

SHRAK!

Death Glow (map dglow)
Toxic Waste (map under)
Remnants (map rubble)
Wreck Age (map age)
Catharsis (map cath)
Den ofXX Denial (map dog)
The Shipyard (map city)
Nite Fall (map nitefall)
Ending (map end1)
Transport Hub (map hub)
Under Dwellings (map caverns

****

Sid Meier's Gettysburg!

1) Naciśnij SHIFT-ENTER
2) Wpisz cheata
3) Naciśnij ENTER

Legenda:
U - Unia
C - Konfederacja
Wszyscy są ufortyfikowani:
U: Hooker;
C: Longstreet
Oddziały nie ulegają panice:
U: Hancock,
C: Jackson
Zwiększ doświadczenie:
U: Mcclellan;
C: Beauregard
Zresetuj zegar:
U: Buford;
C: Stuart
Większa ilość czasu:
U: Sedgewick;
C: Pickett
Wszystkie posiłki naraz:
U: Reynolds;
C: Hill
Komputer vs komputer
U: Halleck;
C: Halleck
Spanikowane oddziały powracają do walki:
U: Sheridan;
C: Lee
Widzisz wszystkie oddziały:
U: Warren;
C: Hotchkiss
Widzisz jakie rozkazy wydaje wróg:
U: Custer;
C: Harrison

****

SIMCOPTER

Wpisz (w „career mode"):
Warp me to career XX - gdzie xx to liczba z przedziału 0-30
Gas does grow on trees — nieskończone paliwo

****

SIMFARM

Naciśnij CapsLock i wpisz cheat, potwierdzając Enterem.
CORN - dostaniesz 10,000 $

****

SIMPARK

Uwaga, cheaty działają tylko pod Windows 3.1
WARBUCKS - jesteśmy bogaci!
CATSNDOGS - wzbogacisz park o 200 losowo dodanych elementów

****

SKYNET

Naciśnij Alt i \ i w tym samym czasie wpisz:
(Uwaga: jeśli naciśnięcie Alt i \ + wpisanie cheata nie daje efektów, spróbujcie Alt i #).SUPERUZI
Super UZI
ICANTSEE Viewscreen
ILLBEBACK Kolejny etap
ARNOLD Wszelka broń
nitrous Nielimitowany czas
slugs Więcej broni
target Namierzamy wroga
supertracker Tracker
willnotstop God mode
joycam Widok w TPP
surgery Amunicja i zdrowie

****

Space Jam

Aby uruchomić grę z cheatami, musisz wystartować ją jako: sj xxxx, gdzie
xxxx to nazwa cheatu (np. sj little_toons).

little_monstars = mali ludkowie
little_toons = małe zespoły
big_monstars = duzi ludkowie
big_toons = duże zespoły
alwaysmakeshot = rzut z każdej pozycji
alwaysdunk = każdy rzut jest „dunkiem"
fastgame = szybka gra
turbofly = w czasie skoku zawodnik dostaje niezłego „kopa" energii
endlessturbo = turbospeed non-stop
fadeaways = nikt cię nie zatrzyma...
superjump = superskoki
noai = dzieją się dziwne rzeczy
Kanopef = działa naraz większość wcześniej wymienionych cheatów.

SSN
Aby włączyć opcję używania cheatów musisz:
1. W czasie trwania misji wciśnij klawisz „b", aktywizując COMM panel.
2. Wpisz CISCO SEZ, naciśnij Enter. Włączasz cheat-mode.
3. Wpisz odpowiedni cheat, naciśnij Enter.

A oto kilka cheatów
BE MY BUDDY - namierzony cel staje się twym sojusznikiem
ON YOUR BUTT - teleportujesz się w pobliże namierzonego celu.
ZEPPELIN - możesz latać!
FLIP HER - obracasz się błyskawicznie o 180 stopni.
LETS TODDLE - natychmiastowe max. przyśpieszenie
DROP ANCHOR - natychmiastowe hamowanie.

****

STAR FLEET ACADEMY

•W Omega 12-300 wpisz $PUNISH by uzyskać ekstra moc broni fotonowej.
•By zniszczyć Romulan w pobliżu Raven w END GAME wpisz: MERCURY.
W Balance of Terror, wpisz KNAT ATTACK w Starbase system.

****

Starcraft

Naciśnij Enter i wpisz:
operation CWAL - szybkie budowanie jednostek i budowli
show me the money - jesteś bogatszy o 10,000
The Gathering - nieskończona energia
game over man - przegrałeś!
staying alive - możesz grać dalej mimo zakończenia misji
show me the money - 10,000 surowców
there is no cow level - wygrywasz misję
whats mine is mine - 500 minerałów
breathe deep - 500 vespene gas
something for nothing - ogólny upgrade wszystkiego
black sheep wall - odsłania mapę
medieval man Gives - upgrade jednostek
modify the phase variance - budujesz co chcesz
war aint what it used to be - wyłącza „fog of war"
ophelia - skok do dowolnej misji (wpisz cheat, Enter, numer misji).

****

STARGUNNER

•pełna wersja
By zaktywizować cheaty spauzuj grę i wpisz imabigcheat. Powinniście usłyszeć dźwięk dzwonka, oznajmiający, że jesteście w cheat mode.
Teraz wystarczy wpisać jeden z cheatów (i potwierdzić Enterem). Stosując te cheaty uniemożliwiacie sobie jednak wpis na hi-score.
blast - maksymalna moc dla danej (wybranej) broni
plasma - działko plazmowe (błękitny ogień)
pulse - działko pulsacyjne (czerwony ogień)
cash - 5000 kredytów
flames - przez chwilę jesteś nietykalny
nuke - masz 4 „nuki" ;-)
life - dodatkowe życie
warpto# - Skocz na dowolny level (# = 1-9) danego epizodu.
impulse - dostajesz Standard Impulser
ioniser - dostajesz Hydrogen Ioniser
megapulse - dostajesz Megapulse 2000
gravdis - dostajesz Gravdis 5
ener - Enertron
mine - Mineslammer
dyna - Dynamo 50

Wpisując od t00 do t12 otrzymujesz inne rodzaje broni (np. t12 = dual laser). Podobnie jest z b00 do b13.
•Aby uaktywnić cheat mode wystartuj grę, w czasie gry naciśnij F8, teraz wyjdź z gry (nie do DOSa a tylko na główny ekran). Jeszcze raz uruchom grę, pod takim samym imieniem jak poprzednio. W sklepie naciśnij cyfrę 5 na klawiaturze numerycznej - otrzymasz 5000 szt złota (trick do wielokrotnego stosowania). W czasie tak uruchomionej gry gry naciśnij F8 - niewidzialność

****

STEEL PANTHERS III

Odpal grę (w DOSie) z rozszerzeniem -k911 - i bądź szczęśliwy.

****

STREET FIGHTER ZERO

•Ryu i Ken vs. M.Bison
Ukończ grę na levelu 6 (lub wyższym) bez stosowania „continue" poandto musisz wygrać10 rund z „super finish". Teraz w option screen naciśnij Team Mode.
•Ustaw czas na 99, wybierz dowolnego fightera, po upływie czasu walki, (o ile nie zostaniesz trafiony), zwycięzcą zostaje pierwszy gracz.
•Chcesz zawalczyć kolejną ukrytą postacią? No to naciśnij spację i Enter.
I oto masz dostęp do Dana. (Jeśli nie zadziała - spróbuj jednocześnie nacisnąć spację i Enter).
• Jak grać Danem?
Naciśnij spację i Enter (jeśli nie pomogło - naciśnij je równocześnie).

****

Street Fighter Zero 2

To Fight Mid-Game Boss
Defeat first four characters in 2 rounds with Super Combos Finished or
Super Art Finish (Custom Combos), Then you will against your mid-game boss.
(you cannot lose a match)
To Fight Shin Akuma
Defeat all characters with Super Combos or Super Art Finished (Custom
Combos) and get at least 3 rounds of Perfect victory, after that, Shin Akuma
will appear before your fight against the last boss. (You can lost a match,
but don't lose a round. Not sure if use non-original Colour)
To Select the Original Chun Li (S.S.F.2.Turbo)
On player selection Screen, move the cursor to Chun Li, then hold the
Select button about 5 sec. and press any key.
To Select Shin Akuma
On player selection Screen, move the cursor to Akuma, then hold the
Select button and move the cursor over Adon, Chun Li, Guy, Rolento, Sakura,
Rose, Birdie, Akuma, M.Bison, Dan, Akuma and press any key.
(On Akuma, hold Select D,R,R,D,L,D,L,D,R,R,R [a BIG Z letter] and
press any key)

****

STREET RACER

Wejdź do GAME OPTIONS i wpisz kody do „Cup Password":
TRAFIK ——— srebrny puchar
NEJATI ——— złoty puchar
DOUGAL ——— platynowy puchar
TURGAY ——— dodatkowe opcje, ukrtye poziomy itp.

****

STREETS OF SIMCITY

Naciśnij CTRL-Alt-X, by wywołać okno gdzie wpiszemy cheaty:
lock and load - amunicja
sampo - 999,999$
im back - naprawa uszkodzeń
mr fabulous - niewidzialność
jupiter - duża grawitacja
earth - normalna grawitacja
mars - 1/3 ziemskiej grawitacji
moon - 1/8 ziemskiej grawitacji
cruise control - ???
eefcake beefcake - broń i w ogóle wszystko

Uwaga: kody działają tylko podczas „Player's Choice". Nie są aktywne w grze sieciowej i przy rozgrywaniu scenariuszy.

****

STRIFE

Omnipotent - godmode
Boomstix - masz wszelką broń
Stonecold - zabijasz wszystkich wrogów
Rift xx - skaczesz na poziom xx (gdzie xx - numer poziomu)
DONNYTRUMP - dostajesz złoto
DOTS - pokazuje licznik ilości klatek na sekundę
GPS - pokazuje koordynaty na mapie
JIMMY - dostajesz wszystkie klucze
LEGO - dostajesz Sigil Piece
PUMPUP - max mocy
SCOOT## - teleport do podanych koordynatów
TOPO - włącza/wyłącza pokazywanie pełnej mapy

****

SUB CULTURE

Wpisz podczas gry:
kamikaze - samobójstwo
tonka - lepszy kadłub
refill - zregenerowane osłony
mutant - zabezpieczenie przed promieniowaniem
billy - większy speed
tick - dostajesz licznik Geigera
rinse - Stage 0
dryer - Stage 1
cotton - Stage 2
delicates - Stage 3
tumble - Stage 4
colours - Stage 5
halfload - Stage 6
didit - misja zakończona (z powodzeniem)
bedlk - God mode
haveall - wszystkie misje dostępne
havesome - j/w
wonga - kasa
imnotluc - jeszcze raz God mode

•Teleport:
Wpisz SCOTTY i gra się „freezuje". Teraz wpisz jedną z poniższych nazw: zostatniesz teleportowany w wybrane miejsce.
Touka, Boot, Flats, Beluga, Knob, Anchor, Velcova, Arch, Outlet2, Tryton, Pipe, Outlet3, Aquatraz, Volcano, Pipe2, Refinery, Cave, Bucket, Ribs, Tunnel, Outlet, Wood, Can, Limpet, Abyss, Cleft

****

SUPER BUBSY

GH44 = niewidzialność On/Off
DDB4 = Time Limit Off/On
DD6D = Epizod 1
DF6D, CKBGMM = Epizod 2
D46D, SCTWMN = Epizod 3
D76D, MKBRLN = Epizod 4
D06D, LBLNRD = Epizod 5
D96D, JMDKRK = Epizod 6
D16D, STGRTN = Epizod 7
D66D, SBBSHC = Into The Canyon
1DC6D, DBKRRB = Epizod 8
DA6D, MSFCTS = Into The Canyon 2
D26D, KMGRBS = Epizod 9
D36D, SLJMBG = Into The Canyon 3
DE6D = Epizod 10
FD6D = Epizod 11
FF6D = Epizod 12
F46D, TGRTVN = Epizod 13
F56D, CCLDSL = Epizod 14
F66D = Epizod 15
G00D, STCJDH = Epizod 16 (uwaga, nie działają w nim żadne cheaty!)
F00D = Endtro,
BBPAN, SHARK = skoki, loty itp. uatrakcyjnienie wędrówki.

****

SWIV 3D

Wpisz THEMANWITHTHEGOLDENSWIV by włączyć cheat-menu.

****

pełna wersja!
Eastern Front

124 strony!!! 2xCD

Bonus: zakładka z planem lekcji!

Wygraj

KONKURS CD-ACTION Z ZESZYTAMI
www.silvershark.com.pl

CD-ACTION

Numer 09/98 (28)
Wrzesień 1998

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
cena 14 zł 99 gr

V.O.T.E.R. Golem

Rock w Polsce
(tylko u nas demo i recenzja!!!)

Heart of Darkness
House of the Dead
Mortal Kombat 4
MechCommander
Redneck Rampage Rides Again
SWAT 2
Team Apache
Xenocracy

Sky Base

NUMER PEŁEN NIESPODZIANEK

Zapowiedzi:
Carmageddon 2
Mortyr: Schloss
Turok 2
Tomb Raider 3

Relacja z Activate '98!!!

